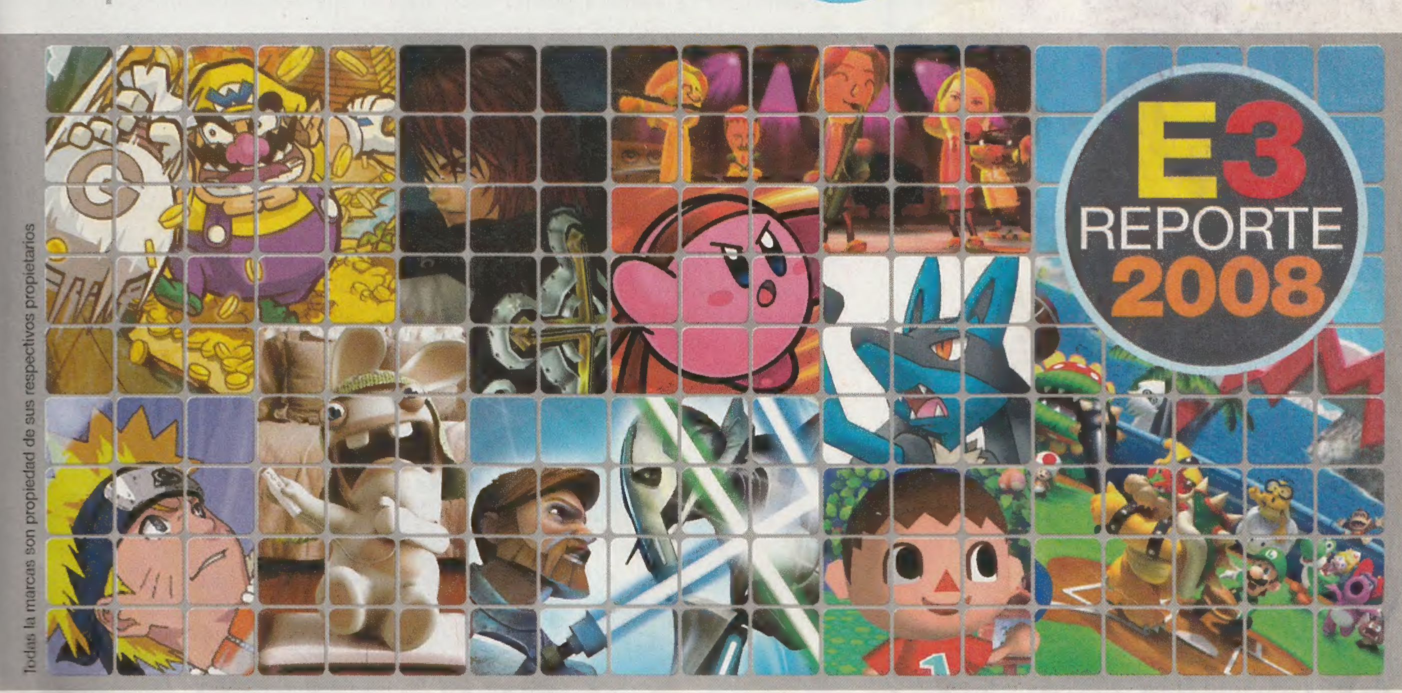


FINAL FANTASY
20 Años
Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon
Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift
Star Wars: The Force Unleashed
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Entrevistas
· Shigeru Miyamoto
· Reggie Fils-Aime
Mario Super Sluggers
Rayman Raving Rabbids TV Party
Star Wars The Clone Wars: Lightsaber Duels
Wario Land: Shake It!
E3 08
REPORTE COMPLETO
TODOS LOS JUEGOS, NOTICIAS Y MÁS
Sonic Unleashed
Pokémon Ranger: Shadows of Almia
Shaun White Snowboarding
Animal Crossing: City Folk
0 10722 27638 6 09
Precio $25.00 M.N.
Año 17 No.9
Exhibir hasta 26/9/2008


Nuevo
Hooky®
Espiro®
¡Paleta tricolor
que te llena de sabor!
©
Hooky
HELADOS
Nestlé
®
COME BIEN

SUMARIO

ESTE MES REVISAMOS



Los Años Maravillosos



No es para nadie un secreto que el Super Nintendo es considerado como una de las mejores consolas de videojuegos de todos los tiempos, pero si tenías dudas, revisa el artículo especial dedicado a este gran sistema, que tantos momentos de diversión nos ha regalado por años, seguro que te hará recordar muchos de ellos. 59

Final Fantasy 20 años

Más de 20 años en el gusto de los videojugadores demuestran que una serie es lo suficientemente sólida como para permanecer vigente. Así, esta popular franquicia nos ha llevado a vivir historias llenas de fantasía, con personajes y situaciones impresionantes que aquí te platicaremos. 84



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Adrián Moscoso
José de Jesús Cabrera

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Hugo Salas Martínez

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIO
Gónzalo Solórzano

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna

DIRECTOR DE MARCAS
Ernesto Sánchez Castañeda

COORDINADOR DE VENTAS
Gabriela Luna

GERENTE DE VENTAS
Alberto Balbín

EJECUTIVOS DE VENTAS
Rubén Sánchez

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

COORDINADORES DE MARKETING
Bertha Garabana
Bernardo Ugartechea

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Silvia Cañas

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Juan Adlercreutz



TELEVISA PUBLISHING & INTERACTIVE MEDIA

CEO
Eduardo Michelsen

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Íñiguez

ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 17 N° 9. Fecha de publicación: Septiembre 2008. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300.. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. , Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5488-6299 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970

EDITORIAL

AÑO XVII No. 9 SEPTIEMBRE 2008

En esta edición te presentamos el tradicional reporte de la Electronic Entertainment Expo 2008, desde lo que ocurrió durante la conferencia de Nintendo hasta lo que presentaron los distintos desarrolladores para el Wii y Nintendo DS. Quizá faltaron algunas cosas que todo mundo esperaba, como el rumorado disco duro que vendría a elevar las capacidades o posibilidades del Wii y podría ser aprovechado por títulos como **Guitar Hero World Tour** o **Samba de Amigo** que, como ya sabes, tendrán la opción de descargar paquetes de canciones para incrementar el potencial de los juegos; sin embargo, podemos estar contentos, pues nos enteramos que se rompía la exclusiva de **Dead Rising** y será trasladado al Wii. Este juego es una de las cartas fuertes de Capcom y continúa con la temática de zombis, iniciando una nueva era que impactará tus sentidos.

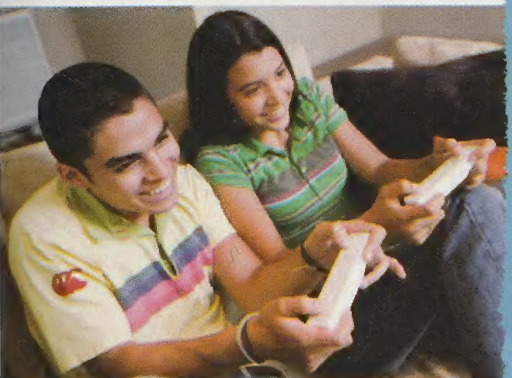
Por su lado, Nintendo demuestra cómo los juegos en dos dimensiones aún siguen causando impacto, como ocurre con **Wario Land Shake It**, un título tan sencillo como divertido que emplea adecuadamente los controles del Wii, explotando sus beneficios en las situaciones correctas. Electronic Arts no defrauda y muestra juegos para todos los justos, desde franquicias conocidas hasta innovaciones como **Spore Creatures**, lo cual es todo un suceso en PC y ahora, igual que **deBlob** de THQ, llegan a Nintendo para revivir el éxito y conseguir más adeptos. Y claro, los títulos que ya esperábamos se hicieron presentes (**Fatal Frame 4**, **Spider-Man: Web of Shadow**, **Madworld** o las dos nuevas entregas de **Castlevania**). Además podrás checar las entrevistas que tuvimos con Shigeru Miyamoto y Reggie Fils-Aime durante nuestra presencia en el E3, quienes comentaron cosas muy interesantes.

Lo anterior sólo es una muestra de lo que podrás leer en este número, pues también te llevaremos 17 años al pasado para que revivas junto a nosotros el legado del Super Nintendo, así como también aprovecharemos para darte un recorrido a través del universo de magia y fantasía de una de las sagas más representativas del género RPG: **Final Fantasy**. Así que acomódate porque esta edición de Club Nintendo te pondrá al tanto de todo lo que se espera para el Wii y Nintendo DS en el resto del año.

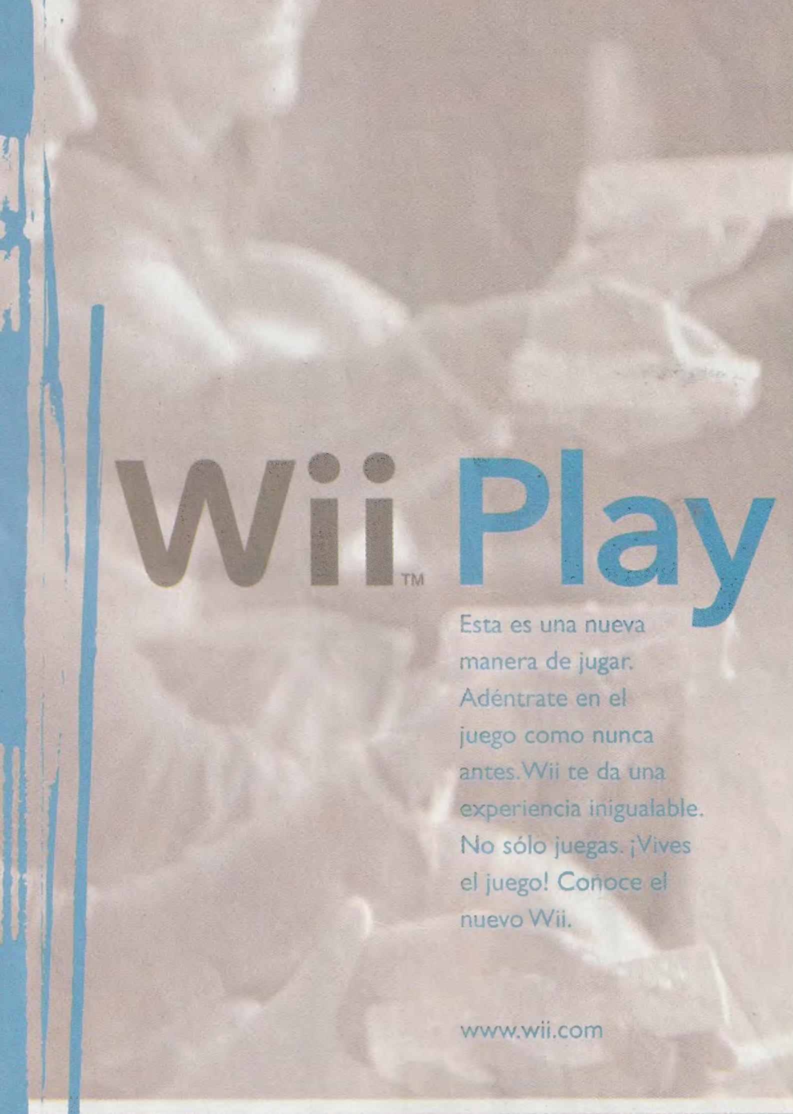


© 2008 Nintendo








Wii Play
Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.
www.wii.com


Wii
Wii Sports
GAME INCLUDED!
JEU INCLUS!
JUEGO INCLUIDO!
Nintendo

La imagen

STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED



Déjate seducir por el lado oscuro de la fuerza

Siempre nos ha tocado participar en el bando de los **Jedi**, pero en esta ocasión las cosas serán diferentes al tomar el papel del aprendiz de **Darth Vader** y dejarnos llevar por la tentadora fuerza del lado oscuro. **Star Wars: The Force Unleashed** es la nueva aventura de Lucas que llega por primera ocasión a la actual consola casera de Nintendo, si quieres enterarte de todos los detalles, echale un vistazo a la...

...página 56



!Hola, **Mario**¡ ¿Cómo andan todos por allá? Dile a **Link** que lo voy a visitar a Hyrule algún día. Bueno, necesito que me respondas:

1.- Comúnmente dejo mi Nintendo DS Lite conectado a la corriente al menos unas ocho horas aproximadamente en el modo de ahorra batería; ¿esto le hace daño? ¿Qué es el *Ligther Brigther* para NDS?; he visto que lo anuncian en la revista.

2.- ¿Para qué sirve el juego para NDS: Nintendo DS Browser?

3.- ¿Para qué consola será el próximo juego de **Mortal Kombat** en el cual pelearán contra los héroes de DS Comics?

Eso es todo. Por cierto, dile a **Rosalina** que es muy bonita. Adiós.

Oswaldo Alan Torres Hedding
Vía correo electrónico

Realmente no hace mucho daño el que dejes conectado tu Nintendo DS por ese tiempo, sin embargo es recomendable que respetes los tiempos de recarga para tu consola, de esta forma, la batería durará más cargas sin que se vea afectada. Te darás cuenta cuando la energía esté en su nivel óptimo cuando la luz anaranjada deje de prender (carga completa). Lo referente a "Lighter Brighter" es el término que Nintendo usó para indicar que el NDS será más brilloso y claro que su versión anterior (el DS original); lo mismo ocurrió con el Game Boy Advance SP en sus versiones finales. Si te fijas, la pantalla del NDS Lite es mucho más nítida y con colores más brillantes, permitiendo que disfrutes aún más de los escenarios en tus juegos favoritos.

El Nintendo DS Browser es un cartucho que salió hace algún tiempo, con el que podrás navegar por Internet a través de la conexión Wi-Fi de tu consola portátil. No es un juego en sí, sino un *browser* de Internet, un complemento perfecto para que tengas comunicación móvil en cualquier *hotspot* o en tu misma casa si tienes conexión a Internet inalámbrica.

Lamentablemente, Midway ha comentado que el curioso crossover de **Mortal Kombat** con los personajes de DC Comics no llegará para las consolas de Nintendo, aunque no hay que decepcionarnos tan pronto, pues si recuerdas, en otras ocasiones han dicho lo mismo y algunos meses después el juego se anuncia para Nintendo. Será cuestión de esperar, pero de ser positivo, será una gran oportunidad de vivir otra experiencia en la historia de **Mortal Kombat**.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo va todo por Mushroom Kingdom? Sólo espero que **Bowser** no ande molestándote. Bueno, dejando a un lado eso, tengo unas preguntas.

1.- ¿Son ciertos los rumores del lanzamiento de **Pikmin 3** y **Luigi´s Mansion 2**? Una fuente confiable me lo dijo, pero usted es el doc.

2.- ¿Es cierto que ahora se está produciendo el nuevo **Super Smash Bros.** que llevará por nombre **Super Smash Bros. Revolution**?

Bueno, eso es todo y espero que me respondas todas las preguntas. Hasta luego.

Edgar Guajardo
Vía correo electrónico

Era claro un anuncio de **Pikmin** para Wii y Shigeru Miyamoto ya lo hizo oficial en el pasado E3; esperemos que nos traiga muchas sorpresas apoyadas con el Wiimote y, por qué no, quizá hasta conexión Wi-Fi. ¡Veamos qué dice Nintendo en los próximos meses!

¡Qué tal, Edgar! Todo tranquilo por estos territorios, aunque ya sabes que en la redacción de Club Nintendo siempre estamos echándole ganas para publicar las últimas noticias y en espera de los juegos que están próximos a su lanzamiento, para brindarte nuestra opinión. Tu "fuente" es cincuenta por ciento confiable, pues acertó en lo que respecta a **Pikmin 3**. Ese anuncio lo hizo oficial Shigueru Miyamoto en una entrevista posterior a la conferencia de prensa de Nintendo en el pasado E3, sin embargo, no se mencionó el estatus del juego ni cuáles serán sus diferencias ante las pasadas versiones de Nintendo GameCube. No obstante, nada se mencionó sobre **Luigi´s Mansion 2**... quizá sea un as bajo la manga que aún no quisieron mostrar; ya nos lo dirá el tiempo.

La versión de **Smash** que mencionas es tan falsa como el rumor de que se iba a mostrar una versión de **Resident Evil 5** para este E3. Nintendo por ahora está contento con lo obtenido en **Brawl** y no creo que piense en una secuela tan rápido; además, si tomas en cuenta que cada sistema ha tenido sólo un "**Smash**", ello indicaría que probablemente la siguiente entrega sea para el sucesor de Wii, aunque eso nada más lo podría confirmar Nintendo; si nos enteramos de algo, te avisaremos por cualquiera de nuestros medios de información.

¡Épale, CN! ¿Cómo está todo? Ando ahogándome en preguntas, por favor respóndanmelas; ahí les van:

1.- ¿El juego de **Guitar Hero on Tour** se puede jugar con un solo cartucho en modo cooperativo?

2.- Leí en una entrega pasada que si le ponías el chip a tu Wii y jugabas en línea con juegos piratas, Nintendo podría cancelar tu consola (o sea que ya no funcione más). Necesito saber si es verdad.

3.- ¿Cuándo va a salir la secuela del juego de **Bleach** para Nintendo DS? Me compré la primera versión y quedé fascinado con su buen *gameplay* y variedad de personajes (ya que soy fanático de la serie y me gustó mucho).

4.- ¿**Guitar Heroes Aerosmith** tendrá más canciones que **Guitar Heroes III: Legends of Rock**? Pregunto esto porque no sé cuál compraré, aunque también estoy considerando el **Rock Band**, ya que mis amigos y yo estamos empezando una banda, y sería divertido jugarlo.

5.- Aprovechando, ¿me pueden decir cómo va a funcionar el micrófono en **Rock Band**?

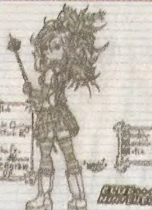
6.- ¿Cómo entro al Internet desde mi Nintendo Wii? Me refiero a que cómo veo páginas como Google, Youtube y esas.

Anónimo
Vía correo electrónico

¡Qué tal! Sí, para jugar en modo cooperativo en **Guitar Hero on Tour** sí es necesario que cada uno tenga su propio juego y Guitar Grip, de lo contrario no podrán participar. En lo que al chip del Wii se refiere, ya hemos comentado que sí puede dañar la consola y Nintendo también puede bloquear a aquellas que tengan ese dispositivo ya sea a través de las actualizaciones por Internet o de las mismas que se incluyan en los nuevos títulos; mejor no te arriesgues, no vale la pena.

En el E3 de este año se anunció formalmente la secuela de **Bleach** para Nintendo DS, que saldrá para el próximo mes (octubre), y tal como lo dices, el primero es una verdadera pieza de colección tanto para los fans como para aquellos que gusten de un buen juego portátil. Te recuerdo que en el reporte del E3 de este año encontrarás más información de ese juego. Regresando a **Guitar Hero**, pero ahora con **Aerosmith**, éste trae ligeramente menos canciones que la entrega anterior. El *track list* de **GHIII** es increíble, en lo particular nos gustó muchísmo, es –lógicamente– más variado que el de **Aerosmith**; y con respecto a **Rock Band**, éste es aun más completo, pues integra batería y micrófono; el punto malo es que no posee conexión Wi-Fi para competencia en línea como lo visto en **Guitar Hero**. El micrófono








de **Rock Band** funciona como cualquier otro, pero éste reconocerá la intensidad de tus notas para traducirlas en el juego según te sea indicado en la pantalla; es muy fácil, es como si estuvieras en un karaoke normal, claro, aquí sí debes llevar muy bien el ritmo si no quieres que tu banda fracase.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo está el reino champiñón y todos los que lo habitan? Espero que bien. **Doctor Mario**, necesito que me respondas estas preguntas para poder dormir:
1.- ¿Qué pasó con el juego de **Street Fighter 4**?, ¿va a salir para Wii o no?
2.- ¿Saben si el nuevo **Prince of Persia** que está preparando Ubisoft va a salir para Wii?
3.- ¿Qué hay de cierto en que LucasArts está preparando un juego de **Star Wars** sólo para Wii, que lleva por nombre **Star Wars: The Clone Wars: Lightsaber Duels**?
4.- ¿El juego de **Quantum of Solace**, basado en la nueva película de **James Bond**, va a salir para Wii?
P.D.: ¿Cuándo van a volver a poner pósters?, porque ya hacen falta para decorar nuestros cuartos
Miguel Téllez
Vía correo electrónico

Por ahora el reino está bastante activo, ya ves que por un lado se organizan las retas en **Smash**, y por el otro, unas cuantas carreras en **Mario Kart**, pero ya estamos ubicados en la caja de bateo para dominar la nueva entrega de béisbol. Enfocándome a tus preguntas, me gustaría decirte que en el E3 se anunció que Capcom sí lanzaría **Street Fighter IV** para Wii, pero sería una gran mentira, aunque todos deseamos que fuera cierto. Por ahora, los creadores de **Ryu** no contemplan a la consola de Nintendo como un canal para su juego, sin embargo, dicha compañía ha apoyado bastante al Wii y Nintendo DS, por lo que no dudamos que ocurra el anuncio en los meses próximos, digo, más vale tarde que nunca. Ojalá **SFIV** llegue para Nintendo, pues sería un gran impulso para la consola y una excelente opción de peleas para los fans del Wii.
Ubisoft había publicado los anteriores títulos de **Prince of Persia** para la consola de Nintendo sin ningún problema, pero ahora nos sorprendió la noticia de que la siguiente aventura del héroe de Babilonia no estará en nuestra consola, sin embargo, como opción alterna, podrás checar el nuevo **Prince of Persia: The Fallen King**, el cual luce bastante bien. Si quieres más información de este título para Nintendo DS, checa el reporte del E3 de esta misma edición.
Dicen que la tercera es la vencida y como respuesta a tu pregunta tres, ¡correcto!: LucasArts dijo sí a Nintendo y tiene no uno sino dos (técnicamente tres) títulos de la franquicia de los **Jedi** para Wii. El primero es el que te presentamos en esta edición (**The Force Unleashed**), el segundo es una versión conocida como **Star Wars: The Clone Wars: Lightsaber Duels** que saldrá a finales de año para el Wii, y la "tercera" es una versión para NDS (**Star Wars Clone Wars: Jedi Alliance**), que básicamente es lo mismo que la de Wii, pero con sus notables variantes. Así que ya sabes, si eres fan de **Star Wars**, ve juntando, porque este fin de año la fuerza estará contigo (y espero que con tu cartera también). Para cerrar con otro buen punto, **James Bond** también tendrá su próxima aventura en Wii (checa el reporte del E3 en esta revista), obviamente controlado con la comodidad del Wiimote y Nunchuk.


Pocas han sido las versiones de **Prince of Persia** para sistemas portátiles; hace poco tuvimos una dedicada a la estrategia (**Battles of Prince of Persia**), pero ahora seremos partícipes de una historia alterna que saldrá en exclusiva para el DS. este fin de año.


La popular serie de Ninjas ya se ha consagrado como una de las más populares en la televisión y ahora en los videojuegos. Lo mejor de todo es que en esta secuela podremos ver a nuevos personajes, más escenarios y toda la acción que hizo famosa a la serie de Shonen Jump.

¡Qué onda, **Dr. Mario**? ¿Cómo has estado? Espero que bien. Esta es mi primera vez que escribo y es la mejor revista que he leído. Bueno, tengo algunas preguntas que decirte, espero que me respondas:
1.- ¿Es cierto que va a salir el **Naruto Clash Of Ninja Revolution 2** o es un mito? Si es cierto, ¿cuándo sale y aproximadamente cuántos personajes van a estar?
2.- ¿Es verdad que en cinco años va a salir otra consola de videojuegos que reemplazará al Wii? De ser así, ¿cómo se llamaría?
3.- ¿En el juego **Super Smash Bros. Brawl** salen **Toad** y **Toadette** o aparece la **Master Hand**?
Alexis Ramos
Vía correo electrónico

¡Qué bueno que te hayas animado a escribirnos! Para todos los fans de **Naruto** es una grata sorpresa, porque D3 ha hecho oficial que **Naruto Clash of Ninja Revolution 2** sí saldrá en los próximos meses para Wii (aún no hay una fecha definida pero seguro que no pasa de este año). En cuanto a personajes, aún es muy pronto para especular, pero ten por seguro que será superior a la primera versión.
Técnicamente, la vida de una consola es aproximadamente cinco años, tomando en cuenta la duración de plataformas como el GameCube, Nintendo 64 o Super Nintendo, así que si el Wii salió a finales del 2006, es "probable" que para el 2011 ya se tenga otra novedad, no obstante, no se trata de una regla escrita y puede que el Wii resulte más longevo que sus antecesores, pero de que llegará el mometo en que sea suplantado por un equipo más moderno, eso es un hecho. Por ahora, no te preocupes por ello, mejor disfruta de la gran variedad de juegos que actualmente tiene el Wii como **Zelda** o **Mario Galaxy** y de todos los que están próximos a salir, te aseguro que aún le queda cuerda para rato.
Con respecto a tu duda de **Super Smash Bros.**, ninguno de esos tres personajes fueron puestos para seleccionarlos en batalla, sin embargo, sí podrás luchar en contra de la **Master Hand**, tal como lo hicieras en la versión de Nintendo GameCube y Nintendo 64.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
Gerardo Orbe; Manzanillo, Colima.
Rodrigo Cárdenas; Zapopan, Jalisco.
Lilian Andrea Ayala G.
Esteban Guerrero; Guadalajara, Jalisco.
Alberto de la Rosa; Sta. Catarina, NL.


El rombo de la portada
En la armadura de Cecil; estuvo fácil, ¿o no?

CN RETOS

¿Cómo están? ¿Listos para seguirse sorprendiendo con los récords de esta sección? En esta ocasión, además de mostrarles las marcas que nos han enviado en diferentes títulos, les vamos a proponer diversos retos, que seguro los van a mantener ocupados por un muy buen rato, así que sin más, comencemos con esta gustada sección.

Guitar Hero: On Tour
Nintendo DS

Este juego vaya que ha provocado furor, nadie ha quedado fuera, y para muestra Hugo "Crow" no ha podido ni dormir, por lo que ha logrado algunas marcas muy buenas, que te dejamos como parámetro para que nos mandes los tuyos.

Canción	Marcador
Do What You Want	126,330
All The Small Things	183,890
Spiderwebs	262,780
Are You Gonna Be My Girl	142,285
We'Re Not Gonna Take It	244,010
All Star	166,605
Breed	205,660
Jessie's Girl	228,425
Hit Me With Your Best Shot	126,580
This Love	171,400
Heaven	185,050
Helicopter	172,210
China Grove	157,095
Rock And Roll All Nite	161,400
What I Want	188,925
Jet Airliner	234,730
Black Magic Woman	154,835
Stray Cat Strut	138,260
La Grange	134,960
Youth Gone Wild	125,140
I Don't Wanna Stop	111,495
Anna Molly	193,980
Knock Me Down	11,665
Pride And Joy	149,250
I Know a Little	104,180

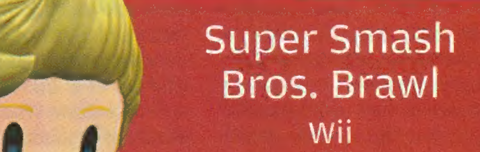
Todos los marcadores los consiguió en la dificultad Hard, así que vas a tener que practicar un poco para superarlos. ¡Ánimo!





F-Zero X
Nintendo 64 / Consola Virtual

Este es uno de los juegos de carreras más espectaculares que jamás hayan aparecido; su velocidad a más de 60 cuadros de animación por segundo genera experiencias difíciles de olvidar, y aprovechando que ya está disponible para la Consola Virtual de Wii, te invitamos a que nos mandes tus mejores tiempos al terminar cada pista, sobre todo en la dificultad "Master", que es donde se forjan los mejores corredores.



Super Smash Bros. Brawl
Wii

Durante los últimos meses les hemos presentado marcas realmente buenas en la opción Endless Brawl, pues bien, como recibimos varias usando a diferentes personajes, hemos decidido que el récord máximo no sea general, sino por personaje, así más jugadores tendrán la oportunidad de ver sus logros publicados. A continuación te dejamos con la lista de puntuaciones.



Jugador	Origen	Personaje	Marca
Ángel Soto	México, D.F.	Wolf	222
Nayelli Nevares	México, D.F.	Pikachu	207
"Kensuo"	México, D.F.	Lucas	202
Víctor Calzada	México, D.F.	Kirby	200
Julio Estrada	El Salvador	Mario	187
Christofer Cuenca	México, D.F.	Sonic	150

Por este mes ha sido todo; si creen que alguno de estos retos es demasiado complicado, simplemente no lo dejen de intentar, superarlos es posible; también te recordamos que si tienes marcas para otros juegos, no importando si los hemos publicado o no, puedes enviárnoslos a nuestra dirección. Te deseamos la mejor de las suertes.





Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC Wii.EXT.Si quieres la camioneta...

Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC Wii.AL2. Para llegar al nivel 4...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Harry Potter Quidditch World Cup (GCN)	Adventures of Lolo 2 (Wii/CV)
Pokémon Battle Revolution (Wii)	Boom Blox (Wii)
Elebits (Wii)	Bully: Scholarship Edition (Wii)
Rayman Raving Rabbids (Wii)	Excite Truck (Wii)
Boxing Fever (GBA)	The Grim Adventures of Billy & Mandy (Wii)

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

C425 · C426 · C427 · C428 · C429 · C430

Ejemplo:

Envía	ABC CT FOTO C428
al	Number 31111

$15.00 IVA incluido

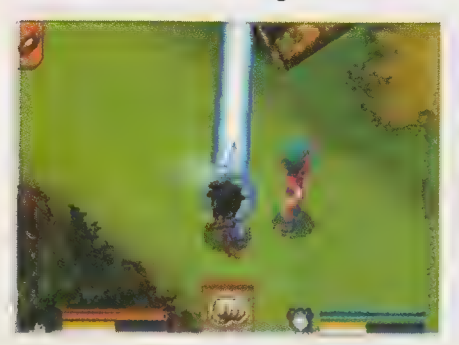
Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.





¡Pidamos un deseo nuevamente!

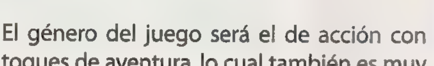
Hace más de una década que **Dragon Ball** llegó a su fin, pero la serie no ha dejado de transmitirse en varios países del mundo (entre los que obviamente se incluye México), lo que ha provocado que la fiebre por estos personajes se mantenga viva y que por lógica sigan apareciendo videojuegos, y para muestra, hace poco Namco Bandai ha anunciado que a finales de este 2008 aparecerá en el país del Sol Naciente un título para Nintendo DS basado de nombre en **Dragon Ball DS**.





Sabemos que ya no sorprende a nadie este tipo de anuncios, pero lo relevante del asunto es que el juego toma como referencia la primera etapa de la serie y no las últimas dos, que ya era una costumbre. De este modo podremos conocer a **Goku** y **Bulma** cuando apenas comenzaban a buscar las famosas esferas del dragón y combatían contra la patrulla roja.





El género del juego será el de acción con toques de aventura, lo cual también es muy bueno, tomando en cuenta que ya se había desgastado el recurso de la historia RPG. Para desplegar las diferentes escenas que deberás librar, se hace uso de las dos pantallas del sistema, y aunque aún no se sabe si el *Stylus* será requerido, es casi un hecho que se utilice en la ejecución de los poderes de los personajes, como el Kame-Hame-Ha, pero bueno, esto lo decidirán los porgramadores, nosotros te mantendremos al tanto.



Consigue ganar el campeonato regional en tu NDS



Para Nintendo DS hemos visto muchas adaptaciones de juegos basados en animes deportivos; como ejemplo tenemos **Prince of Tennis** o **Eyeshield 21**, los cuales son grandes títulos, pero por fortuna, para todos los aficionados a este entretenimiento, Level 5 se encuentra trabajando en la adaptación de la serie **Inazuma Eleven** para el portátil de doble pantalla.

Esta animación que te comentamos es similar a **Captain Tusbasa** (Super Campeones), pues el tema central es el futbol; varios jóvenes lo ven como su pasión, buscan ganar cada partido para poder cumplir sus sueños, los cuales obviamente varían entre cada personaje, lo que da un toque muy especial a cada uno de los capitulos de la serie, mismo que trata de ser transmitida en el videojuego.

El estilo de juego será el RPG, es decir, en momentos claves dentro de los partidos deberás decidir si das un pase, tiras, driblas, en fin, estrategia pura. La pantalla táctil al parecer no sólo servirá para indicar las acciones a desarrollar de cada jugador, sino que también podremos marcar su trayectoria mediante flechas, al estilo de **PES** para Wii, pero aquí en lugar del Wiimote, usamos el *stylus*, lo que vuelve más rápido el accionar de nuestro equipo a defender o atacar en el campo.



No se ha comentado de su aparición en América, ya que la serie no es muy conocida por estos lugares, pero de cualquier forma, siempre cabe la posibilidad de que se adapte con otro nombre, tal cual sucediera con los Super Campeones hace años, estamos seguros que sería un gran éxito.

Aún no es tarde para la visión del terror de Nibris

Uno de los proyectos que ha sufrido más retrasos desde su anuncio, sin lugar a dudas ha sido **Sadness** para Wii, que de entrada iba a aparecer hace más de un año, pero debido a que Nibris es un desarrollador pequeño, ha tenido que aplazarlo en numerosas ocasiones, al punto de que en estos momentos su título tiene fecha de lanzamiento para el 2009.



Hay que recordar que **Sadness** pertenece al género de *Survival Horror*, y que se espera se logre una gran evolución en dicho sector gracias a las posibilidades del control del Wii. Según se comentaba hace meses, en él estaríamos solos, no contaríamos con ayuda, sino simplemente con nuestro instinto.

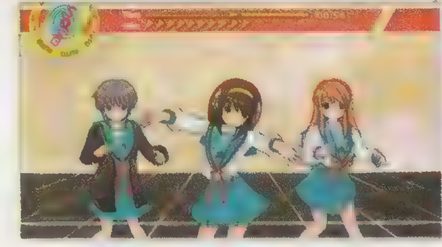


Este título había sido de los más esperados, debido a su inteligencia en cuanto al desarrollo, pero entre tanto retraso, sólo esperamos que sí salga al mercado; creemos que puede representar algo como lo que significó **Eternal Darkness** en su momento, aunque por ahora el fantasma que se llevó proyectos como **StarCraft Ghost** lo ronda de cerca.

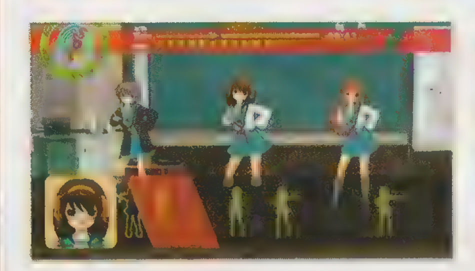


¡No te detengas ni un instante!

Estamos seguros que después de leer la nota que les presentamos en ediciones pasadas acerca de un juego de baile para Wii, basado en el anime **Haruhi Suzumiya**, se quedaron con ganas de ver algunas imágenes; pues bien, ya se han liberado algunas que a continuación te mostramos para que puedas conocer el aspecto que tendrá este título.



Para dar la impresión de que estás viendo un episodio de la serie, se ha empleado la técnica *Cell Shaded* para los modelos de los personajes, en los cuales está integrado todo el equipo de la Brigada S.O.S, desde la despreocupada **Haruhi** hasta el pensativo de **Kyon**. Los movimientos están muy bien realizados, no se nota nada forzado, incluso los escenarios donde tendrás que bailar están inspirados en lugares típicos de la serie como los salones de clases o el patio de la escuela.





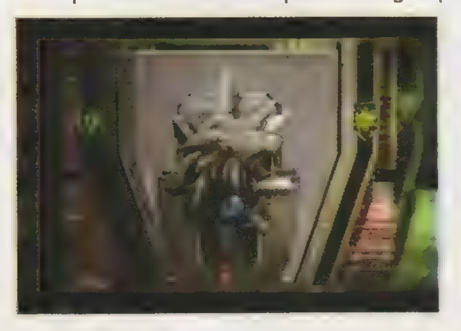
Como ya te habíamos comentado, cada movimiento de las coreografías lo deberás hacer tú con los controles del Wii, lo que lo volverá sumamente divertido, sobre todo si te reúnes con tus amigos. Su salida en Japón está prevista para este mismo año, aunque para América la situación no es muy clara aún, pero tomando en cuenta el empuje que han provocado animaciones como **One Piece** o **Naruto**, creemos que su aparición es factible; de cualquier modo, te mantendremos informado, así que mantente pendiente.

Un nuevo cuento está por llegar

De las series más populares de RPG que existen en el mercado, encontramos a **Tales**, de Namco, que siempre nos propone historias llenas de magia y color que terminan por atrapar al jugador hasta que lo termina. Su aparición en Nintendo GameCube hace algunos años, supuso uno de los adelantos más grandes de la serie en los últimos años, no sólo en cuestiones técnicas, sino inclusive en el apartado jugable, que lógicamente es lo más importante.



El ambiente del juego será en 2D con algunos detalles y efectos en 3D, en los cuales deberás explorar de forma libre para conseguir pistas o elementos que te permiten continuar con la aventura. Aunque no se han dado detalles del *gameplay* en cuanto al uso de la pantalla táctil, se puede intuir que será parecido al visto en **Ninja Gaiden**, donde con sólo tocar algún enemigo lo embatiremos, sin los famosos turnos de ataque. Parece que el Nintendo DS se colocará como la consola con mejores juegos RPG de la actual generación, ya que incorporará tanto nuevos juegos como grandes clásicos de este gran género.



TOP 10



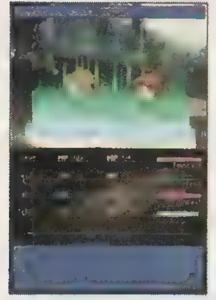
Mario Kart Wii (Wii)

Desplazar de este lugar a **Mario Kart** va a ser complicado, ya que es un gran título con el que Nintendo demuestra todo lo que ha aprendido en cuanto a opciones de juego en línea; olvídate de esos malos ratos que pasabas al desconectarse la sesión, aquí eso ya no ocurre; además, la fluidez de las carreras es para quitarse el sombrero, a pesar de que son 12 competidores al mismo tiempo, pareciera que todos están en la misma consola. Simplemente sensacional. No importa experiencia o gustos, **Mario Kart Wii** debe estar en tu colección.



2 Super Smash Bros Brawl (Wii)

Pasa el tiempo y este título se sigue manteniendo en la lista de popularidad, pero la verdad es que no es para menos, es de lo mejor que hemos visto para la consola, todo un homenaje para los fans de Nintendo, ya que no sólo son las peleas que podemos vivir entre personajes de la compañía, sino que además presenta detalles como la música, escenarios, ítems, en fin, todo un deleite. Si no lo tienes aún, te estás perdiendo de un título extremadamente completo, que te hará pasar grandes momentos a ti y a tus amigos.



3 Final Fantasy IV (NDS)

El Nintendo DS se está convirtiendo en la plataforma ideal para realizar juegos RPG, al grado que Square Enix ha decidido relanzar varios de sus clásicos, como **Final Fantasy IV**, juego que originalmente apareciera para el Super Nintendo en 1992 bajo el nombre de **FFII**. La historia que presenta es de las más entrañables, con personajes tan carismáticos que de inmediato se genera un vínculo con el jugador. Los gráficos en 3D son simplemente espectaculares, superando lo visto en **FFIII**, que como todos sabemos fue sensacional.



4 Guitar Hero on Tour (NDS)

La fiebre de los juegos musicales está aún muy lejos de terminarse, una muestra de ello es **Guitar Hero On Tour** para Nintendo DS, título que demuestra la versatilidad del sistema portátil, ya que se incluye un adaptador que se inserta en el *slot* para juegos de Game Boy Advance, simulando los botones del cuerpo de la guitarra que normalmente lleva la de Wii, generando así una sensación de realismo superior a lo visto en **Jam Sesions**, que te hará sentir como toda una estrella de la música.



5 The World Ends With You (NDS)

De las propuestas más novedosas que hemos visto en los últimos meses tenemos **The World Ends With You**, un RPG exclusivo de la consola, que usa las cualidades de la misma para ofrecernos un *gameplay* totalmente original. En este título controlas a dos personajes al mismo tiempo, por lo que usas las dos pantallas del sistema para los combates, que dicho sea de paso, son de lo más llamativo que hemos visto, parecido a los ataques especiales de **Viewtiful Joe**; en conclusión, es una obra que no te puedes perder

6 Wii Fit (Wii)

Si aún sigues con algunos "kilitos" de más es porque quieres, ya que desde hace unos meses está en el mercado **Wii Fit**, la nueva apuesta de Nintendo por acercar los videojuegos a toda la familia. Lo interesante de este juego es que hace uso de un nuevo accesorio, la Balance Board, que es un implemento parecido a una báscula que te ayuda a realizar bastantes ejercicios y actividades para mejorar tu condición física. Obviamente no esperes nada parecido a lo visto en un gimnasio, pero sí mucho más divertido, además de que en un futuro podrás usar la Balance Board para muchos otros juegos, por lo que vale mucho la pena que lo adquieras con este extraordinario juego.

7 Rock Band (Wii)

Si **Guitar Hero** te gustó pero sientes que tus amigos nada más se quedan viendo mientras juegas, lo ideal para ti es **Rock Band**, que reúne guitarra, batería y micrófono, todo en un mismo paquete, de modo que podrás formar tu propia banda de Rock, interpretando temas como Paranoid, Reptilia o When You Were Young. Ninguna fiesta volverá a ser lo de antes, ahora la diversión la pondrán tú y tus amigos, gracias a este excelente juego de EA, que aunque carece de opciones clave como el juego mediante Wi-Fi, es capaz de volver una tarde ordinaria en tu camino hacia el estrellato.

8 Alone in the Dark (Wii)

Muchos quizá no lo sepan, pero **Alone in the Dark** fue de los juegos pioneros del género de los **Survival Horror**, pero debido a series como **Resident Evil** o **Silent Hill**, perdió algo de su fuerza, por lo que ahora en Atari quieren regresar esta serie a las alturas que merece, y qué mejor para hacerlo que lanzando una versión para Wii, en la que se emplea el control de varias maneras distintas para interactuar con el escenario, lo que en conjunto con la gran historia, da como resultado un título altamente recomendable. A pesar de que muchos de ustedes deben estar esperando con ansias **Fatal Frame 4**, este juego tiene mucho que ofrecer, sobre todo porque propone un estilo distinto, que te hará recordar series de televisión.

9 Samba de Amigo (Wii)

Este título ha sido de los más esperados desde el anuncio de la consola, y es que aunque no se dijera nada de manera oficial, era obvio que aparecería tarde o temprano en Wii. En este juego llevamos el ritmo de varias canciones al estilo samba mediante dos Wiimote, que simulan ser un par de maracas; la pantalla nos indicará a qué altura deberemos agitarlos; en principio son movimientos simples, pero conforme avanzas la complejidad irá en aumento junto con la diversión, un clásico que no debes perderte por nada del mundo.

10 Okami (Wii)

Okami es un juego impecable, una muestra clara de la creatividad del equipo que lo produjo (Clover), quienes también fueron responsables de **Viewtiful Joe**. En él controlamos a una diosa con forma de lobo, quien debe destruir a malvados seres, todo en un ambiente japonés antiguo que diera la impresión de estar pintado a mano. Lo relevante de este juego es que usas el Wiimote para indicar ataques, de forma que puedes crear jugadas muy vistosas; es de lo mejor que ha salido para Wii en lo que va del año, y los programadores ya están pensando en una secuela, lo que habla de la aceptación que ha tenido en el mercado gracias al Wii.



Busca más contenido en: www.movilisto.com.mx



FONDONOMBRES

Envía NINFONDONOMBRE espacio el CODIGO tu NOMBRE al 81818 Ejemplo:

N|I|N|F|O|N|D|O|N|O|M|B|R|E| |F|L|O|R|E|S| |M|A|R|I|A|

GERARDO

Sonitonos

Envía NINSONITONO espacio y el CODIGO al 81818 Ej: |N|I|N|S|O|N|I|T|O|N|O| |V|I|V|A|1|

nombre	codigo
Viva mexico!, viva el petróleo!, viva el tequila	viva1
Grito de mariachi!! Ay Ay Ayyyyyyyyyyy	viva3
El mariachi loco quiere llamar	viva4
Tres veces te llame, tres veces te llame..	tres
contestaaaaaa... toing toing, contestaaa	contesta2
Dice Don Gato que te llegó un mensajito..	dongato
Soy hijo del papá, presidente de la conaca	puerco
Tengo miedo, contestame por que tengo miedo	miedo
Movilisto al servicio de la comunidad	servicio

ANIMACIONES 81818

Envía espacio y el de la animación que quieras al 81818 Ejemplo:



vivamex · torracita · arco · caracol · palabras · opesto · web · dragon · fugy · huelga



NEON

DESTELLOS

arcoiris

BRILLOS 81818

VIP · brillo05 · brillo01 · brillo07

JUEGOS PREMIUM 44222

Envía espacio y el del juego que quieras al 44222 Ejemplo:

attack · phantom · lee2 · teddy

MUSICA 81818

Envía NINTONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: N|I|N|T|O|N|O| |P|E|R|D|O|N|A|M|E|

Costo x sms $15,00 iva inc.

Top 10

nombre	codigo
Perdoname / La Factoría	perdoname
Estos celos / Vicente Fernández	celos
Hotel California / The Eagles	hotel
Todo cambio / Camila	cambio
Metrosexual / Amandititita	metro
Te quiero / Nigga	quiero1
Entre dos pies / Arrolladora Banda el Limon	pies2
Me muero / La 5ª estación	muero
Ella y yo / Aventura y Don Omar	ellayyo
Amantes escondidos / Germán Montero	amantes

nombre	codigo
El rey / Jose Alfredo Jimenez	elrey
México en la piel / Luis Miguel	piel
México / Timbiriche	mex
Cielito lindo	lindo
El son de la negra	negra
El mariachi loco	loco
El sinaloense	sinaloense
México lindo y querido	querido
La Bamba	bamba

MEXICANISIMAS

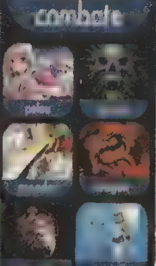
nombre	codigo
Mirame así / Alacranes Musical	amara
La muy muy / Amandititita	muymuy
Arrolladora Banda El Limón	quede
Mi credo / K-Paz de la Sierra	credo
Mirame / Jenni Rivera	mirame

Envía NINMONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 N|I|N|M|O|N|O| |P|E|R|D|O|N|A|M|E|

TOP



combate



FONDOS 81818

Envía espacio y el del fondo que quieras al 81818 Ejemplo:

Costo x sms/$ 15,00 iva inc.

superpato · furia · oddie · gato · basito · malvado · moda

CHAT TAROT

entra al mundo de los Astros y descubre los secretos que tienen para ti

Envía al 32323

JUEGOS 54040

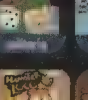
Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 54040 Ejemplo |N|I|N|J|U|E|G|O| |C|O|C|O|S|




cocos

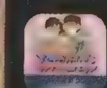




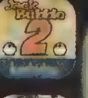




motos · ahorcado








cat · lw2006



vibora

COMBOS 22333

$50.00 iva inc

(Fondo, Animación o Tono)

La fuerza del mal invade tu Celular! Envía NINMAL al 22333

Llega a tu celular esta Familia tan Normal! Envía NINLOCOS al 22333

Envía NININ al 22333

LLORONA El lamento de la llorona en tu celular! Envía NINLLORONA al 22333

TEXTOS 22333

FUTURO

POEMA ¡Los más románticos! Envía NINPOEMA al 22333

CHISTES ¡No pararas de reir! Envía NINCHISTE al 22333

PIROPOS Envía al 22333

Prohibida la reproducción total o parcial del contenido. Para poder descargar juegos, tonos polifónicos e imágenes a color, tu equipo debe ser y tener configurado. de Atención a Clientes TELCEL para la activación correspondiente. Para conocer la de tu celular visita: Los cargos ocurren automáticamente y no hay devolución. TELCEL no es responsable del servicio, contenido y publicidad. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM. Responsable del servicio. Horario de atención: Si quieres regalar nuestro contenido: asegurate de que el equipo al que envías tenga crédito, sea compatible, y tenga que el cargo se hará inmediatamente a tu celular. En aplica solo el por lo que los precios quedan de la siguiente manera,

sólo usuarios telcel

Log@in





El pasado E3 nos dejó bastantes anuncios de títulos por salir, pero los accesorios también llegaron al show. En esta ocasión vamos a ver algunos periféricos que acompañarán a nuestro Wii, con los cuales podremos mejorar nuestras experiencias de juego y la navegación a través de Internet. Además, la recomendación del mes de septiembre y el anuncio del jugador mexicano que aparecerá en la portada de todas las versiones de FIFA 09 para América.

Mario Super Sluggers disponible desde el 25 de agosto



La nueva aventura de **Mario** en los deportes está lista, reúne a tres amigos y juega en modo *multiplayer* este título que promete horas de diversión. Nuevos personajes están incluidos en un total de más de 40 de ellos; adéntrate en el modo de un jugador a través del **Baseball Kingdom** en donde disfrutarás de los más increíbles escenarios, desde campos tropicales hasta los grandes paisajes urbanos. Los minijuegos están presentes en este juego, seguramente pasarás un buen rato conectando los mejores batazos o haciendo los mejores lanzamientos hacia *home*.

Indudablemente **Mario Super Sluggers** aprovecha de gran manera el uso del Wiimote; si te gustó el béisbol en el **Wii Sports**, este es el siguiente paso a seguir.

Todo indica que le funcionó muy bien a EA Sports la imagen de nuestro portero nacional.

FOTO EFE

Memo Ochoa repite portada de FIFA

El 28 de agosto se realizó una conferencia de prensa dentro del marco de la entrega de premios Balón de Oro de la Federación Mexicana de Futbol, en donde se anunció por parte de EA Sports al jugador que aparecerá en las portadas de la nueva entrega de **FIFA** en todos los sistemas de América. Lo curioso fue que, a diferencia de las ediciones anteriores, en donde siempre se cambiaba de jugador, ahora no sucedió así, ya que Guillermo Ochoa, portero de la selección mexicana, repite el honor de ser el elegido.

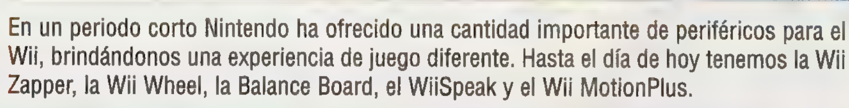
Electronic Arts comunicó que no sólo dentro del campo se reconocen a los ídolos, sino también la labor e imagen fuera de las canchas son importantes para ser tomadas en cuenta.

Wii Speak, lo nuevo de Nintendo

Uno de los anuncios más importantes por parte de la compañía durante el pasado E3, fue el lanzamiento de este micrófono que se conectará al Wii mediante el puerto USB, el cual nos servirá para comunicarnos a través de la conexión en línea de Nintendo. El primer título en incorporar este accesorio es **Animal Crossing: City Folk**. Como podrás ver en la imagen de abajo, el micrófono se puede colocar por encima de la barra de sensor y captará las conversaciones dentro del cuarto.

Seguramente el WiiSpeak dará mucho de que hablar





En un periodo corto Nintendo ha ofrecido una cantidad importante de periféricos para el Wii, brindándonos una experiencia de juego diferente. Hasta el día de hoy tenemos la Wii Zapper, la Wii Wheel, la Balance Board, el WiiSpeak y el Wii MotionPlus.

Wii MotionPlus, una gran adición para el Wii Remote

creías que ya lo habías probado todo n el Wiimote, estabas en un error. tendo presentó en su conferencia e prensa durante el E3 este disposi- o que se conecta a la parte inferior control; pero ¿cuál es su función? n el Wii MotionPlus el sistema podrá conocer la posición exacta del control el espacio 3-D, es decir, no sólo dremos movimientos horizontales erticales, sino que ahora ya también dremos marcar movimientos diago- es a diferentes alturas y posiciones, como rotaciones del control las es serán representadas fielmente [illegible] **Sports Resort** para más detalles.

De ahora en adelante las compañías podrán desarrollar con base en el Wii MotionPlus.





Envía: CN JUEGO +"clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO GUERRA al 91111

Costo por juego:$30 con IVA incluido.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

























Costo por mensaje:$6 con IVA incluido.

Tips de la revista

¿Quieres conocer lo último en tips y ser un mejor jugador cada día?

Envía CN NIN al 61111

Trabalenguas

¿Estas dispuesto a repetirlos? Practica y reta a tus amigos.

Envía CN TRABA al 61111

Chistes

Alégrate y alégrale el día a alguien más... ¡Te morirás de risa!.

Envía CN CHISTE al 61111

Bromas

¿Estás aburrido y quieres diversión? Ríete a carcajadas.

Envía CN BROMAS al 61111

Poemas

Recibe los poemas más románticos para conquistar.

Envía CN POEMA al 61111

Curioso

¿Eres de esas personas que quieren comprobar sus conocimientos?

Envía CN CURIOSO al 61111

Destreza

Recibe y contesta preguntas de destreza mental.

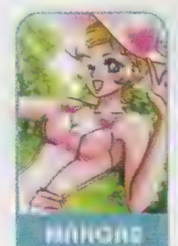
Envía CN DESTREZA al 61111

Preguntas

Recibe preguntas y respuestas que seguro te sorprenderan.

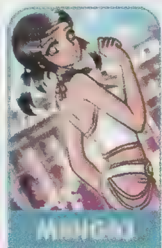
Envía CN PREGUNTAS al 61111



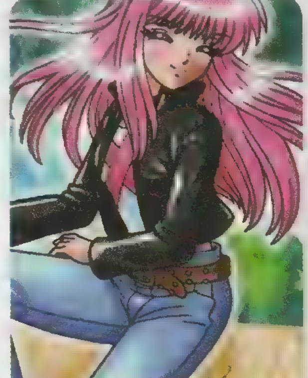










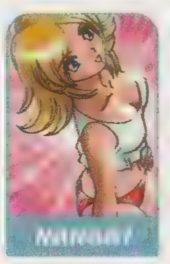


Envía: CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO MANGA22 al 31111

Costo por imagen:$15 con IVA incluido.

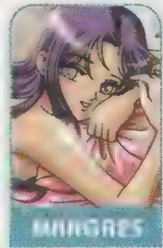
















COMBOS

Tono real + Foto



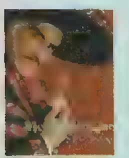


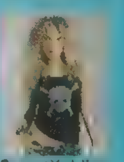

ADO
El Tri
Clave: ADO

Gold Digger
Kanye West
Clave: GOLD

Contigo aprendí
Alejandro Fernández
Clave: TIRED

Muchacha triste
Clave: TRISTE



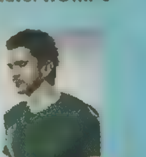


Estos celos
Vicente Fernández
Clave: CELOS

Volverte a ver
Juanes
Clave: VOLVERTE

Rompe
Daddy Yankee
Clave: ROMPE

Beautiful liar
Clave: LIAR

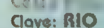
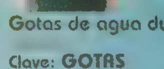



Todo cambio
Camila
Clave: CAMBIO

Cumbia sobre el río
Clave: RIO

Gotas de agua dulce
Clave: GOTAS

Stronger
Clave: RELIGIOSA




Pobre diablo
Emmanuel
Clave: POBRE

Caminando hacia atrás
Clave: ATRAS

El eco de tu voz
Playa Limbo
Clave: ECO

Hoy ya me voy
Clave: HOYYA

Instrucciones para descargar combo

Envía: CN COMBO +"clave" al 91111

Ejemplo: CN COMBO ADO al 91111

Costo por combo:$30 con IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

IMÁGENES

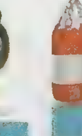
Envía: CN FOTO +"clave" al 31111

Ejemplo: CN FOTO CYB2 al 31111

Costo por imagen:$15 con IVA incluido.





TONOS

Contenido exclusivo para México

LO MÁS NUEVO

Viva la vida / Cold play..........VIVA
You love is a lie / Simple plan..........
Bleeding love / Leona Lewis..........BLEEDING
Take a bow / Rihanna..........
I know / Drake Bell..........IKNOW
Pose / Daddy Yankee..........
Memorama / Allison..........MEMORAMA
American boy / Estelle ft. Kanye West..........

SUPER HITS

Vuelvo a comenzar / Timbiriche..........VUELVO1
Hate that I love you so / Rihanna..........
Lejos de aquí / Kudai..........WITH2
S.O.S. / Jonas Brothers..........SOS1
Touch my body / Mariah Carey..........TOUCH
4 minutes / Madonna..........4MINUTES
Love song / Sarah Bareilles..........LOVE2
Todo irá bien / Chenoa..........
Wanna be starting something / Michael Jackson..........WANNA1
Amante bandido / Miguel Bosé..........
Bruja hada / David Cavazos..........BRUJA
Perdono y olvido / Pepe Aguilar..........PERDONA1
Memorama / Allison..........MEMORAMA

¡PURA BANDA!

Sin tu amor / Alacranes musical..........SINTUAMOR
A chillar a otra parte / Grupo Pesado..........CHILLAR
A mis enemigos / Valentín Elizalde..........ENEMIGOS
La interesada / Lupillo Rivera..........INTERESADA
Se ha ido / El trono de México..........
Sobre mis pies / Arrolladora banda El Limón..........PIES2
La loca / El trono de México..........
Adiós gallo de oro / Cadetes..........ADIOS3
Un libro nuevo / Cadetes..........
Raquel / Grupo Peligro..........RAQUEL
La gordita / Grupo Peligro..........
Y tú / Los Valle..........YTU
No te me acerques más / Los Valle..........
Cosquilleo / Cabalgata..........COSQUI
En la cima del cielo / Cielo Duranguense..........CIMA

REGGAETON

Ahora es / Wisin & Yandel..........ES
Impacto / Daddy Yankee..........IMPACTO
Anda sola / Don Omar..........
Pásame la botella / Match & Daddy..........BOTELLA
Mi dulce niña / Kumbia Kings..........
Coolo / Pitbull..........COOLO
Dile / Don Omar..........DILE
Reggaeton latino / Don Omar..........
Atrevete te, te / Calle 13..........TETE

NICK

Danny Phantom / Nickelodeon..........DANNY
Dora la Exploradora / Nickelodeon..........DORA
Aventuras en pañales / Nickelodeon..........RUG
Bob Esponja / Nickelodeon..........BOB
Jimmy Neutrón / Nickelodeon..........JIMMY
Hey Arnold / Nickelodeon..........ARNOLD

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

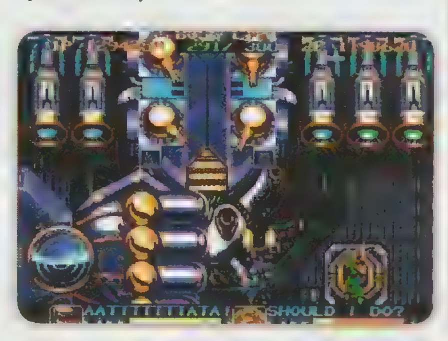
MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + marca de tu celular al 31111
Ej. CN MONO VIVA NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej. CN POLI VIVA

Ninja Commando Neo Geo

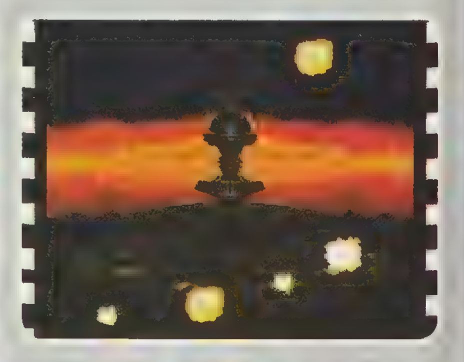
Una de las cosas que más nos gustan de todo este asunto de la Consola Virtual es que tenemos por fin títulos disponibles que antes eran sumamente difíciles de encontrar y adquirir; ahora, gracias al Wii, todas estas joyas están listas para que todo mundo los descarguemos sin problemas y podamos conocerlos por una módica cantidad, claro está. La adición de los títulos de Neo Geo es una gran idea que nos permite tener juegos que no fueron tan populares, o bien, que aun en su tiempo, eran bastante difíciles de conseguir, como lo es sin lugar a dudas **Ninja Commando**.

Este es un shooter en donde avanzas verticalmente destruyendo a un sinnúmero de enemigos, podríamos compararlo con las misiones con vista "por arriba" de **Contra**, pero tiene un poquito más de acción, haciéndolo más parecido a **Pocky & Rocky**. Aquí eliges a uno de tres ninjas: **Joe**, **Ryu** y **Rayar** -la chica ninja del grupo-; sabemos que los nombres son bastantes comunes, pero bueno, eso es lo que menos importa en el mundo de los videojuegos, ¿o no? Como podrás imaginarte, cada uno de los personajes tiene habilidades distintas, además de un estilo de juego en donde vas realizando movimientos especiales para pulverizar a tus enemigos. Por ejemplo, **Joe** puede ejecutar su poderoso "Tornado Attack" al presionar en el Pad: Abajo, Abajo, Adelante y el botón A.



Como podrás imaginarte, no es la única técnica disponible, dependiendo de la secuencia será el poder a realizar de cada peleador.

Ninja Commando es una buena opción que sale de los shooters convencionales, razón por la cual es bastante recomendable para añadirlo a tu colección, eso sin contar que visualmente es muy llamativo y el control es bueno, apto para todo tipo de videojugadores. Este título salió primero en mayo de 1992 en cartucho y posteriormente en 2004 para el formato Neo Ceo CD de SNK. Curiosamente, este título es conocido por su jocosa traducción al inglés. Si tienes oportunidad y quieres conocer algo nuevo, no dudes en descargar esta singular opción para enriquecer tu colección de la Consola Virtual.

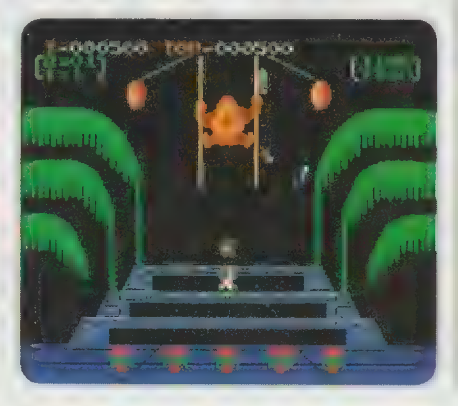


Donkey Kong 3 NES

Todos conocemos a personajes del mundo de Nintendo como **Mario**, **Peach**, **Daisy**, **Luigi**, **Bowser**, **Pauline** y por supuesto a **Donkey Kong** y a sus amigos **Diddy** y **Dixie**; pero pocos realmente saben de la existencia del exterminador **Stanley**. Este sujeto estelarizó la tercera entrega de la serie de **Donkey Kong**, la cual apareció simultáneamente para Arcadia y para Famicom, y posteriormente para América en el NES en 1986; ahora tenemos la oportunidad de jugarlo de nuevo –o conocerlo- al estar dentro de las filas de los clásicos descargables de la Consola Virtual. A pesar de ser una secuela, este título es sumamente distinto a los juegos anteriores en donde había que rescatar a **Pauline**, o bien a **Mario** en **Donkey Kong** y **Donkey Kong Jr**, respectivamente.

La trama es muy simple: **Donkey Kong** se ha metido en el invernadero de **Stanley** con malas intenciones; él se cuelga de unas lianas y provoca a varios insectos a atacar a **Stanley** para que pueda bajar y destruirlo todo. Para detener a los intrusos, el exterminador (sin parentesco con Arnold), debe usar su fiel insecticida infinito para acabar con los insectos y al mismo tiempo, hacer retroceder a **Donkey Kong** antes de que acabe con todo el lugar. Seguramente te estarás preguntando qué mosca le picó al gran simio para arremeter contra el invernadero, ¿verdad?; pues como pasa en muchos casos, la historia o el porqué de las cosas no importa, la idea era lanzar un juego nuevo y diferente de **DK**, y así fue. Al ser tan distinto de los títulos anteriores, no tuvo una buena recepción y, por ende, pocos lo conocen hoy día, pero en realidad es un juego muy interesante y sumamente desafiante. Otra diferencia notable es que aquí no hay un fin real como pasaba en las dos entregas anteriores; al estilo de los títulos de antaño, sólo se trataba de seguir jugando para lograr la mayor cantidad de puntos posibles hasta que el juego se pusiera demasiado difícil; irónicamente, esto significa que el destino de **Stanley** está sellado desde un principio, pero bueno, todo sea en aras del entretenimiento.



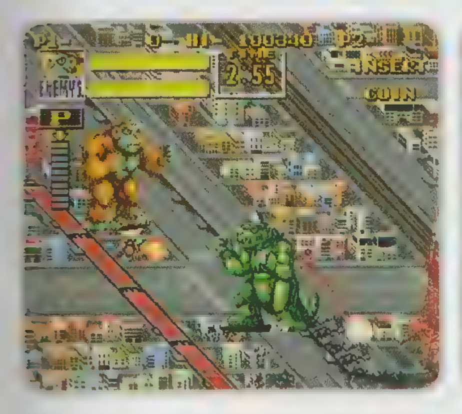




King of the Monsters Neo Geo

Los juegos de peleas son muy populares por ser tan competitivos, y qué mejor que los combates sean entre feroces gigantes que usan las ciudades como su ring de lucha. Inspirado en los encuentros del verdadero rey de los monstruos, **Godzilla**, **King of the Monsters** pone a varios seres gigantescos a enfrentarse entre ellos para ver quién es el más fuerte y que termine dominando el planeta. El objetivo principal es golpear al oponente lo suficiente hasta que quede noqueado y poderle realizar el toque de espaldas. Para lograrlo, debes usar una variedad muy básica de ataques, movimientos y poderes, los cuales van diezmando la energía de los contrarios para dejarlos fuera de combate.

Como puedes imaginarte, cada monstruo tiene su propia personalidad y forma de realizar sus movimientos, entre los que destacan las llaves y golpes típicos de la lucha libre; para enfatizar este parecido, los límites de cada escenario son rayos de alto voltaje que cumplen la función de cuerdas; así puedes arrojar a tus oponentes a ellos para que regresen y sean golpeados, tal y como si estuvieran en las mejores arenas mexicanas. Los monstruos están inspirados en los clásicos **Godzilla**, **King Kong** y **Ultraman**, entre otros; claro que dejando a un lado que están basados en estos personajes, tienen su propio carisma y es fácil identificarse con ellos.





El lado malo de este juego es que para realizar la mayoría de los ataques y llaves, así como para levantarte del suelo, tienes que acabar con tu control a botonazos; esto te deja sumamente cansado y llega a ser tan molesto, que a veces te quitan las ganas de jugar. Para poder realizar un agarre tan simple como un suplex, tienes que mover frenéticamente el pad de izquierda a derecha como si de eso dependiera tu vida. Todavía recordamos cuando jugamos este título en las Arcadias, ahí era mucho más sencillo porque jugabas con palanca, pero con un control de consola casera, resulta mucho más agotador y te duelen los dedos como no tienes idea; antes de jugar, te recomendamos hacer pesas o apretar una pelotita de esponja.

De cualquier modo, es una gran opción para la Consola Virtual; ojalá y muy pronto veamos la continuación de este genial juego: **King of the Monsters: The Next Thing.**

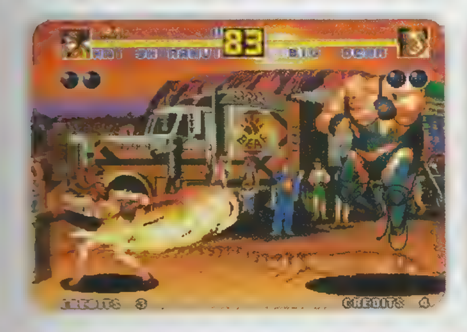


Fatal Fury 2 Neo Geo

Siendo sinceros, la primera entrega de esta serie no fue tan buena como se esperaba; aunque sí fue pionera en el mundo de los juegos de pelea por implementar los combates en dos planos. Como sólo puedes elegir a tres personajes para jugar, y todos son muy similares, no tenías tanto *Replay Value* realmente; pero con la llegada de la segunda parte, las cosas cambiaron muchísimo; las peleas son mucho más dinámicas, hay muchos y más variados personajes y obviamente tienes más opciones para jugar. **Fatal Fury 2** fue uno de los mejores videojuegos del género que compitieron con **Street Fighter II: The World Warrior**, aunque obviamente, no consiguió superarlo.

En esta versión nuevos rostros llegaron para engrosar las filas de participantes del torneo; algunos se han mantenido vigentes y otros se han quedado un poco en el olvido, pero de todos modos, la intrigante y emocionante historia de este juego se fue haciendo mucho más interesante con el paso del tiempo y en **Fatal Fury 2,** las cosas se pusieron más duras con la aparición de un nuevo organizador del torneo, el medio hermano de **Geese Howard**: **Wolfgang Krauser**, quien viene acompañado del violento **Billy Kane**, **Axel Hawk** y **Lawrence Blood**.

Si jugaste la versión de SNES, seguramente notarás varios cambios, aunque realmente es cuestión de gustos el preferir una versión de otra; por ejemplo, al elegir personajes, en el SNES tienes un rectangulito con los rostros de los peleadores, muy al estilo de **Street Fighter II: The World Warrior,** pero en NEO GEO los luchadores están presentados de una forma mucho más interesante, dándole un mejor enfoque a la personalidad de cada uno de lo participantes del torneo. En cuanto al modo de juego, es cuestión de acostumbrarte, pues es prácticamente el mismo en todas las versiones; recuerda que también tienes la opción de ejecutar movimientos de desesperación cuando tu vida está parpadeando en rojo. Esto casi nadie los sabía en los tiempos en los que se podía jugar en las farmacias. Si quieres tener una excelente colección de juegos de peleas, no dudes ni por un instante el descargar esta genial opción; aunque sí sería buena idea también esperar a ver si llega a estar disponible el **Fatal Fury Special**, en el cual aparece también otro de los íconos de SNK: **Ryo Sakazaki**. Mientras eso pasa, no pierdas tiempo y organízate una reta tan pronto como descargues esta excelente versión de la genial serie del lobo solitario, **Terry Bogard**.









Héroes y vigilantes de la noche, criaturas con poderes sorprendentes, animales que viven en su propio universo pacífico y organizado, seres avariciosos que harán todo por obtener un excelente botín o guerreros con sables láser son algunos de los personajes que tendrás presentes en los próximos meses para las consolas de Nintendo; cada una de sus aventuras te transportará a lugares inimaginados y siempre con la diversión que Nintendo y las licencias imprimen en sus juegos. ¿Quieres conocerlos? Checa el siguiente reporte.

E3 REPORTE 2008

CLUB NINTENDO

Reporte E3 2008



El señor Satoru Iwata habló de su labor en la compañía; comentó acerca de sus inicios al frente de ella, de sus participaciones en ediciones anteriores en el E3 y de lo que hace algunos años se le pronosticaba a Nintendo con respecto a su competencia. Él recalcó que lo más importante para Nintendo es crear nuevas ideas que mantengan a la gente contenta.

Lo que vimos hace algunos años en el lanzamiento del Wii, es ahora una realidad con nombre: **Wii Music** es la nueva apuesta de Nintendo. Este juego cuenta con una gran gama de instrumentos con variantes que nos harán pasar un buen rato; algunos de los temas que podremos escuchar en el juego son de las series de Nintendo.

Fotos Toño R. / Nintendo

Para muchos de los seguidores de Club Nintendo una de las relaciones más esperadas es ésta, ya que todos los años se lleva a cabo la Electronic Entertainment Expo en la ciudad de Los Angeles, en California, y nosotros la cubrimos de manera completa. Este año el evento regresó al Centro de Convenciones de esta ciudad, aunque debemos decir que de una manera más modesta, a comparación de las ediciones anteriores, en las que las compañías echaban la casa por la ventana para armar un gran show con una propuesta impresionante por parte de la prensa. [illegible]

Antes del inicio del show, Nintendo tuvo su conferencia para los medios, en ella los ejecutivos de Nintendo, encabezados por el presidente de la compañía, Satoru Iwata, hicieron los anuncios de los títulos en desarrollo, los accesorios que vienen para el Wii y nuevos [illegible] de venta.

[illegible]



[illegible]



También las compañías tienen sus presentaciones para mostrar sus trabajos; en el caso de Electronic Arts sus anuncios estuvieron muy enfocados a los sistemas de Nintendo, la línea "All play" para Wii vendrá muy fuerte con títulos como **Madden**, **FIFA**, **NBA** y **Tiger Woods**. Además se dio a conocer que habrá una versión de **Spore** para el NDS.

El Wii MotionPlus estará complementando al Wiimote; ahora nuestros movimientos serán captados por el Wii de forma más precisa, el periférico detecta la posición exacta del control en el espacio 3D. Las demostraciones durante la presentación y exhibición dejaron ver que esto será una gran adición al modo de juego.

El Wii MotionPlus no fue el único accesorio que se mostró en el E3, también se anunció la salida del Wii Speak, un micrófono que se conectará al Wii y que nos servirá para conversar con amigos o personas que estén jugando con nosotros mediante la Nintendo Wi-Fi Connection. **Animal Crossing City Folk** utilizará este micrófono.

[illegible]

[illegible]

Reporte E3 2008



El E3 regresó al Centro de Convenciones de Los Ángeles, no con la fuerza acostumbrada, pero sí con bastantes anuncios de Nintendo y terceros que nos mantendran ocupados en la redacción, para darte las revisiones y tips acostumbrados. Como puedes ver en esta imagen, la parafernalia de años anteriores quedó en el olvido.

Las compañías no paran en sus desarrollos; muchas de las ideas presentadas están enfocadas a la música; títulos como **Wii Music**, **Rock Band**, **Guitar Hero**, **Samba de Amigo** y **Ultimate Band** fueron parte del line up de este E3. El instrumento que más llamó la atención de **Wii Music** fue la bateria, por su variedad de elementos y por el uso de la Balance Board.

Una vez comenzado el show nos lanzamos al Centro de Convenciones de la ciudad para ver lo que las compañías tenían preparado en sus booths. Al llegar, la sorpresa fue grande, pero no por la espectacularidad del evento, sino por la austeridad de las estructuras y los espacios en donde se exhibían los juegos; la afluencia de gente ha bajado de manera considerable, no hay tantos medios y fans como hace dos años en las convenciones. Habrá muchas opiniones acerca de esto, pero lo más importante es que la calidad de desarrollos no baja y que lo que se mostró (los juegos) sigue en completo crecimiento.

Un punto positivo de este cambio de formato es el contacto con los creativos; antes era algo complicado tener un buen acercamiento con los creativos, había mucho movimiento y los tiempos se acortaban mucho para las citas y las demostraciones de los juegos; ahora la atención es más personal.

Para todos los fans de las criaturas de Nintendo, aquí les presentaremos una breve reseña que después de leer, les darán ganas de capturarlos a todos.



No hay nada mejor para refrescar este verano que sentirte en las frías montañas con la nueva entrega de Ubi. Shaun White será un digno exponente del snowboarding.

Muchas compañías mostraron que comparten la idea de Nintendo, la diversión como elemento principal, tal es el caso de Ubisoft con el título **Rayman Raving Rabbids TV Party**, en donde los movimientos de manos y pies son fundamentales; incluso la Balance Board también toma parte del modo de juego. ¿Quiéres saber más? Checa la nota de este juego.

Los espacios de las compañías en el piso de exhibición fueron muy similares, podríamos decir que casi iguales, no hubo diferencias marcadas como antes. El salón fue más privado y no fue tan complicado en cuestión de tiempo ver cada uno de los juegos presentados; incluso muchos de los desarrolladores de los juegos se dieron el tiempo de compartir sus puntos de vista con la prensa en esta misma área. Además de estos equipos, Nintendo, como otras compañías dispuso de [illegible] para la demostración de los juegos en sus áreas reservadas para las citas de negocios y entrevistas con ejecutivos y desarrolladores.

A continuación podrás leer dos interesantes charlas que tuvimos con Shigeru Miyamoto y Reggie Fils-Aime, dos viejos conocidos de Club Nintendo. Esperamos que este reporte sea de tu agrado y que la información que veas aquí te sirva para hacerte una idea de lo que está por venir.

Club Nintendo: ¿Qué tal? Hace dos años te trajimos una figura tuya montado en Epona, ¿la recuerdas?
Shigeru Miyamoto: Claro, aún la tengo conmigo.

CN: Nos gustaría saber si tienen pensado desarrollar un título de **The Legend of Zelda** con todas estas nuevas funciones que tenemos en el Wii, como el Wii Motion Plus. Sabemos que tenemos un **Zelda** en el Wii, pero este fue un proyecto que comenzó en el GameCube.
SM: Sí, tuvimos **The Legend of Zelda: Twilight Princess** en el Nintendo GameCube y en el Wii , pero ahora nuestro equipo de **Zelda** está trabajando en una versión especial para Wii; aún no estamos listos para hacer tal anuncio hasta que estemos confiados en un nivel de desarrollo para mostrarlo.

CN: ¿Tal vez por eso no está Eiji Aonuma aquí en el E3?
SM: Sí, es correcto.

CN: Algunos fans estuvieron esperando un anuncio acerca de algún título de **Luigi**, **Pit** o un nuevo **Pikmin**. ¿Qué nos dices al respecto?
SM: Hay cosas que no tenemos preparadas para revelar durante este show, pero te puedo decir que es un hecho que estamos trabajando en un nuevo **Pikmin**, es lo único que puedo adelantar. Además, el Wii Remote encaja muy bien en un título como **Pikmin**.

CN: ¿Esperabas el éxito que tuvo el Wii cuando se lanzó?
SM: Cuando trabajamos en el desarrollo del Wii , siempre pensamos que éste fuera un sistema que pudiera conectarse en cualquiera y en cada uno de los televisores; no hemos alcanzado ese punto, pero las cifras que se están manejando ahora sobrepasan nuestras expectativas.
CN: Tenemos nuevos accesorios para el Wii, el Wii MotionPlus y el WiiSpeak. ¿Veremos más en un futuro?
SM: Con el Wii MotionPlus en el Wiimote ahora tenemos la capacidad de detectar movimientos específicos; cosas que no pudimos hacer en el pasado ahora son una realidad, como el poder detectar dónde esta nuestra espada en el espacio, o un *swing* más real en el golf. En cuanto a más accesorios te digo que tenemos la Wii Wheel, Wii Zapper, el Wii Speak, la Balance Board y no creo que vayan a ser muchos más; ya tenemos bastante de lo que deseábamos.

CN: ¿Habrá la opción de un disco duro para nuestras descargas?
SM: De hecho estamos viendo varias tecnologías y opciones para esto; puedes esperar algún anuncio en un futuro acerca de esto.

CN: El título **The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass** fue todo un éxito en el Nintendo DS. ¿Habrá un nuevo título cercano de la serie para este sistema?
SM: Bueno, de hecho tenemos dos equipos para Zelda, y el señor Aonuma está inmerso en muchas de las operaciones, incluso estuvo involucrado en la versión de **Link's Crossbow Training**; podemos decir que es un hombre muy ocupado.

CN: Acabamos de jugar esta nueva versión de **Wario Land** y está formidable. Nos hizo recordar los juegos de antaño ya que retoma muchos elementos. ¿Habrá algún título de **Mario** o **Metroid** con este modo de juego?
SM: No te puedo decir nada ahora, pero sí puedo asegurar que Nintendo siempre estará pensando en hacer muy buenos productos; tendrás que venir a vernos en un futuro para saber más.

CN: ¡Gracias, entonces nos vemos en un futuro!
SM: ¡Hasta luego!

Shigeru
Miyamoto

Club Nintendo: Nosotros pensamos que la conferencia de prensa de Nintendo estuvo enfocada a los videojugadores denominados "casuales"; está bien y es la línea que Nintendo sigue, pero ¿podemos esperar algún anuncio de un título para los videojugadores "core"?
Reggie Fils-Aime: Yo pienso que los fans de Nintendo deben estar emocionados con el anuncio de **Animal Crossing**, el cual no es un juego casual, sino que se juega cada día; hay que conocer lo que está pasando, y en lo referente a los aspectos de conexión en donde compartes con tus amigos, realmente no estoy de acuerdo con que no tenemos algo para el "core", por lo menos para el de Nintendo. También externo el mismo pensamiento en la parte del Nintendo DS con **Grand Theft Auto** que viene para el invierno, así que te comento que tuvimos un buen mensaje de nuestro contenido y pienso que tenemos muy buenos juegos para los seguidores de Nintendo. Además, como lo expresó el señor Iwata, el equipo para **Mario** está trabajando, así como el de **Zelda** y el de **Pikmin**, lo cual dio a conocer el señor Miyamoto el día de ayer. Continuaremos teniendo juegos para los fans de Nintendo.

CN: ¿Esperaríamos estos títulos para fin de año?
RF: No diría que para antes de que finalice el año.

CN: Otro de los rumores que ha habido alrededor de este E3 es el anuncio de un disco duro para nuestras descargas en nuestro Wii. ¿Qué nos dices acerca de esto?
RF: Estamos trabajando en una solución de almacenamiento y es especialmente importante en América, porque nuestros consumidores están usando Wii Points para la Consola Virtual y WiiWare, y quiero que la gente tenga la expectativa correcta; nunca hemos dicho que será un disco duro, ni hemos mencionado cómo solucionaremos esta cuestión, pero vamos a entregar una mejor manera de almacenamiento para los juegos, de la que hoy tenemos.

CN: ¿Qué opinas acerca de lo que presentó Microsoft en cuanto a la similitud de los Mii?
RF: No estuve en su presentación, lo único que he hecho es leer algunas noticias en línea; tú sabes, dicen que la imitación es una forma de adular... entonces estamos totalmente adulados. Parece que parte de su estrategia es captar al público casual cuando ves los avatar; nosotros trajimos los avatar con los Mii, en fin, ellos están haciendo muchas cosas y nosotros estamos enfocados en nuestra estrategia, y está funcionando. Hoy se anunció que hemos sobrepasado al Xbox 360 en los Estados Unidos; tenemos 10.9 millones. Lo que hacemos funciona y continuaremos trayendo innovación a los jugadores casuales y lo mejor de nuestras franquicias a los seguidores de Nintendo.

CN: Uno de los más populares servicios en el canal Nintendo es el de los demos para Nintendo DS. ¿Podemos esperar algo así para Wii?
RF: No, no vamos a optar por tener demos para Wii en el canal Nintendo; creemos que lo que estamos haciendo en cuanto a contenido en video es correcto; por la capacidad de conexión entre los dos sistemas podemos hacer los demos para el Nintendo DS, eso es lo que estamos haciendo.

CN: Al parecer algunos países en Latinoamérica tienen problemas para comprar juegos en línea. ¿Se está cubriendo toda esta área?
RF: En mi entender, los Wii Points en términos de tarjetas se venden en algunos países de Latinoamérica, pero con tu tarjeta de crédito puedes comprar puntos. (Bill Van Zill, gerente general para Latinoamérica de Nintendo comentó que hay algunos países en los cuales, por cuestiones de impuestos, la venta de Wii Points no está disponible, pero con las tarjetas de crédito sí se puede hacer, y que la cuestión es que tal vez habrá personas que no manejen una de crédito internacional y sea sólo una local.)

CN: ¿Tienen pensado algún rediseño para el Nintendo DS?
RF: El Nintendo DS representa más del 12% de nuestro negocio; casi vendimos 800,000 sistemas en junio. Uno rediseña el hardware cuando el negocio va para abajo, no cuando sube.

CN: Tal vez la pregunta está enfocada en cuanto a que estamos viendo que este sistema está tomando un camino en el que se puede utilizar como un aparato en nuestra vida diaria, como lo mostrado en la presentación en el estadio de Seattle y en los aeropuertos.
RF: Sí, pero no necesita un rediseño para aprovechar esto. Continuaremos innovando con lo que vimos en el Sefeco Field (estadio de béisbol) y los aeropuertos, pero no necesitamos un nuevo Nintendo DS para hacerlo realidad.

CN: ¿**Animal Crossing** será como un nuevo punto de inicio en cuanto a juego *on-line* en el Wii?
RF: En eso te reto. **Mario Kart** funciona muy bien en mi Wii a través de la Nintendo Wi-Fi Connection, no tengo problemas. Que sí pienso que **Animal Crossing** será algo fantástico como una experiencia en Wi-Fi, absolutamente, ya que la bocina es una gran adición.

CN: Las últimas preguntas: ¿qué piensas de este E3?
RF: Tenemos un E3 fantástico en términos del entendimiento de nuestro mensaje; a raíz de la mesa de desarrolladores que tuvimos con **Wii Music** se ha comprendido más este concepto, lo cual es muy importante para nosotros. Debo decir que extraño la energía, a los fans y esto es algo que compartiré con la gente de la ESA (organizadora del show). Me gustaría ver aún el entusiasmo y más de los fans en el evento.

CN: ¿Crees que las compañías harán sus presentaciones por sí solas?
RF: No lo sé, realmente no lo sé. Me gustaría ver un evento significativo de la industria, que muestre cómo ésta se encuentra creciendo y brillando; es interesante; esta industria, a comparación del 2006 -la última vez que estuvimos en el Centro de Convenciones de L.A.-, ha crecido casi el 60%; aunque al caminar por aquí no pensarías que es así.

CN: ¡Gracias, Reggie!
RF: Por nada.


Reggie
Fils-Aime



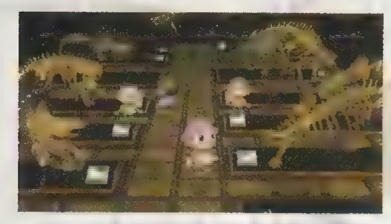


Animal Crossing: City Folk

Nintendo
Finales 2008

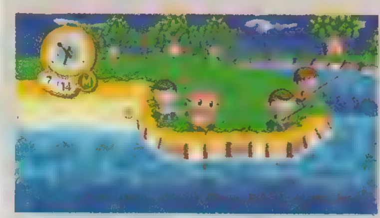
Entra a un mundo virtual con personajes fuera de lo común

En **Animal Crossing** serás un nuevo integrante en una comunidad virtual con cientos de actividades que podrían ser ordinarias para muchos, pero divertidas para quien se adentre a explorar cada rincón de la villa, aprendiendo y dominando las acciones como pescar, recolectar conchas o pasar un buen rato con los amigos mientras juntas dinero y decoras tu casa. No creas que se trata del típico juego de comunidad virtual que se limita a los detalles que ocurren dentro de tu casa y en el patio frontal; aquí podrás explorar toda la aldea en tiempo real, es decir, las estaciones del año van de acuerdo con nuestro calendario, por lo que experimentarás eventos especiales en días clave como Navidad, Año Nuevo, Halloween y demás.

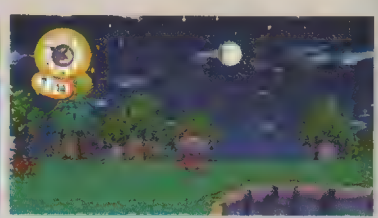


Si te aburres de lo común, checa el museo, allí encontrarás cosas muy interesantes.

Pensarás: ¿la vida en un pueblo será aburrida? Quizá si te la pasas recostado en tu cama sí, pero con tantas actividades a campo abierto ten por seguro que siempre habrá algo para hacer, y si de plano sientes que necesitas un poco más de emociones, ¡no te preocupes!, ponte tus mejores prendas y prepárate para ir en busca de nuevas emociones a la ciudad (como primicia en **City Folk**); allí podrás ir al teatro o recorrer las diferentes tiendas. Otro punto importante es que a través de la Wi-Fi Connection podrás interactuar con otros tres de tus amigos más, visitar sus aldeas (alrededor del mundo) y ver qué han hecho en sus territorios.



Sal con tus amigos a la playa y diviértete como nunca gracias a la acción multijugador.



Con el reloj interno del Wii, tendrás tanto el día como la noche en tiempo real.

Además, con el nuevo accesorio Wii Speak (micrófono), podrás mantener conversaciones en vivo con tus cuates y así crear amistades más directas con otros usuarios del orbe, con quienes puedes intercambiar cartas, regalos y uno que otro favor. Aún no se ha dicho nada sobre si este novedoso accesorio vendrá incluido con el juego como ocurrió en **Mario Kart** o si se venderá por separado, pero seguramente será un éxito que utilizarán otros juegos más adelante.

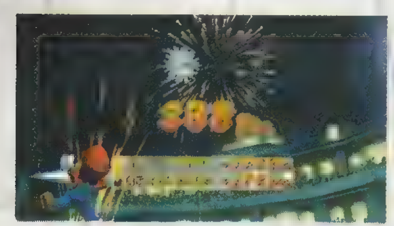


Mario Super Sluggers

Nintendo
Agosto 25

El rey de los videojuegos y el rey de los deportes van por la revancha

El plomero saltarín se ha dado vuelo con su faceta deportiva. Me pregunto si algún día habrá un título de lucha libre con **Mario**... Eh, no creo. Nuevamente los personajes más icónicos de Nintendo se reúnen en el diamante para la revancha en el béisbol y decimos revancha porque ya antes apareció para GameCube el **Mario SuperStar Baseball**, pero si no lo recuerdas no te preocupes, quizá haya sido de los títulos menos trascendentes de **Mario**. Sin embargo, siempre es posible corregir el camino y brindar una buena actuación para la segunda función, esto mismo le ocurrió a **Mario** y sus bateadores. En **Super Sluggers**, notamos una evolución de *gameplay*; de inicio, ya podrás jugar con tres de tus amigos más para vivir un verdadero juego *multiplayer* (no como ocurrió en el GCN, donde sólo se podían dos jugadores simultáneos) y como aderezo, los controles del Wii te darán la oportunidad de dar un cuadrangular como si en verdad tuvieras un bate en las manos. El estilo gráfico mantiene la esencia del primer título, sin embargo, sí notamos algunas mejoras.



Agrega la fuerza necesaria a tus batazos para que logres las mejores puntuaciones.



Ten cuidado con este gran rival del plomero, su poderoso brazo te hará temblar.

En total son más de 40 personajes para elegir, extraídos de las mejores franquicias de Nintendo. Como se acostumbra, existe un modo de aventura individual que te dará la oportunidad de recorrer el reino en busca de retos beisboleros para activar a más personajes y secretos del juego, y si quieres personalizar tu juego, usa tus Miis (en exhibición y minijuegos) y siéntete como el verdadero fan del Rey de los Deportes en el Mushroom Kingdom. El modo Challenge te llevará por diversos retos en contra de los personajes de Nintendo como una forma de reclutarlos para tu equipo de estrellas, teniendo como reto a vencer al temible **Bowser** y su poderoso brazo.

Para darle el toque de fantasía, **Mario Super Slugger** cuenta con movimientos especiales que son utilizados por los capitanes de equipo para pichar o batear, como la bola de fuego de **Mario** o el jardín de flores de **Daisy**. Los nueve estadios estarán diseñados con características de los personajes y tendrán la opción de jugar de día o noche.



Wario Land: Shake It!

Nintendo
Septiembre 29

Acción al estilo clásico

Los últimos títulos de **Wario** estaban enfocados a su franquicia **"Ware"** y no es para menos, pues desde el primero demostró ser novedoso y divertido al combinar la sátira de **Wario** con diversos minijuegos bastante curiosos. Pero ahora, para dar un respiro a esa serie, Nintendo vuelve a la acción con **Wario Land**, un título de aventura (cuyo primer juego vimos en el Game Boy) que retoma el concepto clásico de dos dimensiones, apoyado de la tecnología de movimiento de los controles del Wii. Con lo anterior, podremos disfrutar de un juego realmente entretenido que no necesitará de comandos complicados para demostrar su potencial, sino que bastará con acciones sutiles tal cual se vio en los años 90.

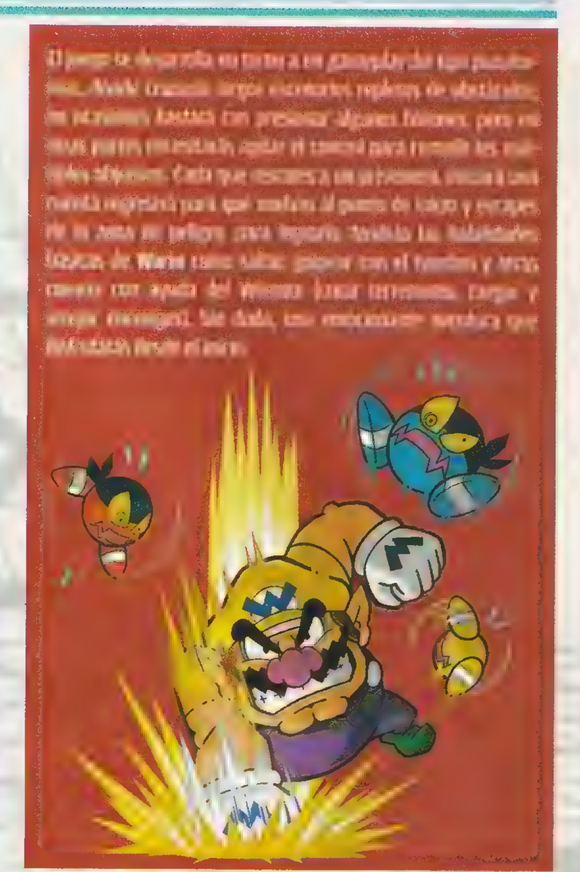
La historia se deriva luego de que **Wario** recibe unos artefactos antiguos que le dan la facultad de viajar a una realidad alterna conocida como la Shake Dimension, que por ahora se encuentra dominada por el tirano pirata, el **Shake King**. Con ayuda de su típico rival, el capitán **Syrup**, él deberá rescatar a los **Merfles**, quienes fueron tomados como prisioneros por el **Shake King**. Para lograr esta complicada hazaña, deberás vencer a los jefes de cada uno de los cinco continentes de este extraño mundo, para luego ir en contra del **Shake King** y rescatar a **Merelda**, reina del los **Merfles**. Pero claro, **Wario** no hará las cosas de buena voluntad y uno de sus objetivos será reclamar el Coin Sack, que le brindaría una interminable fuente de oro, que le duraría el resto de su vida.



Aquí podrás revivir la acción clásica de los juegos de antes, pero con gráficos espectaculares.



El ambicioso némesis del plomero tendrá una aventura sin igual en 2D.





Wii Music

Nintendo
Septiembre 29

Disfruta de la música de la forma más sencilla que existe

Desde que el Wii era proyecto, Shigeru Miyamoto nos dejaba entrever su pasión por la música con un minijuego de orquesta; ¿lo recuerdas?; pero un par de años después, su sueño se vio hecho realidad con **Wii Music**, el cual fue presentado durante la conferencia de Nintendo, y mismo que te hará vivir la emoción de tocar un instrumento con la sencillez que caracteriza a Nintendo para que te entretengas desde que pones el control en tus manos. Con este juego, podrás crear tu propio cuarteto de músicos y cada uno de ustedes tendrá la opción de elegir de entre una amplia variedad de instrumentos como batería, saxofón, marimba, etc.



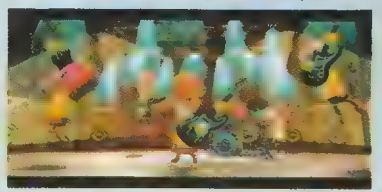
Junta a tu familia o amigos y prepárate para vivir la diversión de la música.



Si lo prefieres, puedes personalizar a tus músicos, así, la banda será aún más real.

No necesitas experiencia para crear música en **Wii Music**, simplemente toca el instrumento de acuerdo con el ritmo de la canción o, si lo prefieres, déjate llevar y demuestra tu talento con tus propias notas al ritmo o velocidad que tú elijas y sin preocuparte por si fallas y te abuchean, pues **Wii Music** interpretará tu melodía y la transformará en una sinfonía genial, así de simple, sin fallas, sólo la emoción de tu creatividad. En total serán más de 60 instrumentos que controlarás utilizando el Wiimote y Nunchuk. ¡Agítalos como baquetas reales para brillar en la batería o toca los botones como cuerdas de guitarra!

Lo más divertido es que tú decides el estilo; si quieres tocar una canción del género rock, pero dándole un toque de jazz suave o más clásico, con esto se incrementan las posibilidades. De hecho, si te sientes ya todo un profesional en Wii Music, podrás enviarle tus creaciones a tus amigos que tengan el juego e incluso podrán interactuar con las canciones que envíes a través de WiiConnect 24. Este título es compatible con la Balance Board para usarla como pedalera en la batería.



Quizá no se trate de un juego tan completo como **Guitar Hero**, pero es realmente entretenido.

Wii Sports Resort

Nintendo
Primavera 2009

La secuela de Wii Sports, ahora con mejores movimientos

Es un hecho que **Wii Sports** es uno de los títulos que más jugadores ha traído a Nintendo, pues su temática es muy sencilla al mismo tiempo que entretenida. Ahora, para el próximo año Nintendo ha mencionado que nos presentará la secuela que será apoyada por el nuevo accesorio "Wii Motion Plus", el cual te dará la oportunidad de controlar los movimientos de la muñeca con mucha mejor sensibilidad, permitiendo el realismo ante las reacciones que disfrutarás no sólo en **Wii Sports Resort**, sino también en todos los títulos próximos a salir para Wii.

Tal como ha ocurrido en Wii Play o **Mario Kart**, el Wiimotion Plus será incluido en el paquete al comprar **Wii Sports Resort**. El accesorio será insertado en la ranura del Wiimote para darte la exactitud de movimiento que siempre quisiste. Los minijuegos que incluirá **WSR** serán atractivos para toda la familia y será perfecto para esas reuniones con los cuates, pues está pensado más para los *casual gamers* que para los *hardcore*. Durante el E3, Nintendo nos mostró la facilidad para jugarlo, así como algunas de sus opciones más importantes que te describiremos a continuación.



Ya hacía falta un juego de motos acuáticas para el Wii, y con éste, te divertirás a lo grande.



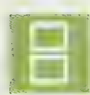
Si ya practicaste el lanzamiento de disco con tu perro virtual del NDS, aquí ya tendrás ventaja.



Aquí podemos observar una feroz competencia con una espada azul y una roja, ¿será que hay alguna referencia a Star Wars?

La acción se desarrolla en una isla tropical, lugar perfecto para escapar de las actividades citadinas y participar en una serie de juegos donde tu habilidad y destreza serán básicas. Ya sea que decidas practicar las batallas con espadas, utiliza el Wiimote como arma y lucha frente a frente (como en box) con tu rival, o arrójale discos a tu mascota (como en **Nintendogs**), o participa en una carrera de motos acuáticas de forma similar a como ocurrió en **Wave Race**. Como es de imaginarse, podrás utilizar a tus propios Miis para identificarte más con el juego y sentir que verdaderamente compites con tus amigos. **Wii Sports Resort** quizá no sea un título del calibre de **Metroid**, pero será entretenido para animar las fiestas.

Este juego más que nada pretende divertirnos, son títulos sencillos que no necesitan de entrenamiento y, obviamente podrán ser disfrutados por todo tipo de jugadores.



Kirby Super Star Ultra

Nintendo
Septiembre 2008

El mejor título de Kirby, ahora en Nintendo DS

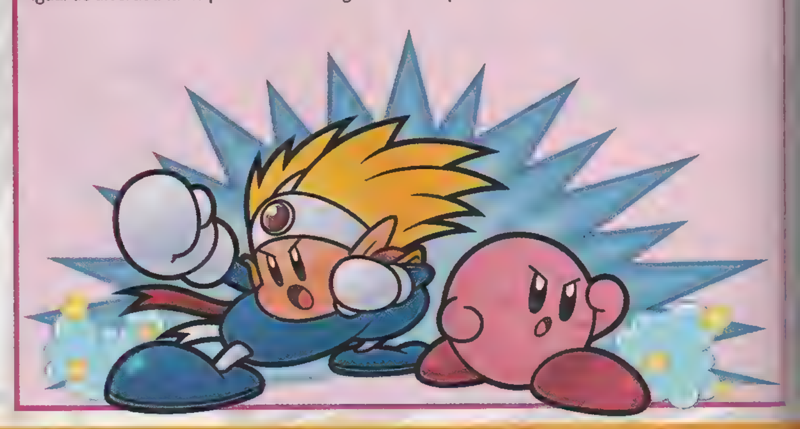
Hace años, el Super Nintendo tuvo entre sus listas al que consideramos el mejor juego de la historia de **Kirby** y para este mismo mes, la acción regresará para verse y vivirse en doble pantalla a través del Nintendo DS. No hay una trama única, pues se trata de varios juegos en uno, cada aventura tiene su propia historia, que va desde la pelea de **Kirby** para detener al malvado rey **Dedede** antes de que se robe toda la comida de Dream Land, hasta la cruzada de **Meta Knight** para entrenarse hacia una de sus más grandes peleas. De hecho, la mayoría de los títulos conserva la idea del juego de aventura (individual o *multiplayer*), pero también encontrarás algunos minijuegos para probar tu velocidad, fuerza y destreza (**Megaton Punch** o **Samurai Kirby**).

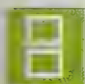


En los años 90 fue todo un éxito y ahora, con la ventaja del DS, no dudamos que vuelva a coronarse.

Kirby es uno de los personajes más carismáticos de Nintendo, sin importar que su diseño sea bastante minimalista, pero el estilo de sus juegos ha cautivado a miles de fans. Él puede correr, flotar y sobre todo absorber a sus enemigos para apoderarse de sus habilidades, que le serán útiles al momento de enfrentar a los jefes de escena. Por otro lado, si juegas solo, en lugar de optar por el poder de tu rival, podrás liberarlo y hacer que te acompañe durante un tiempo en tu aventura. Los personajes que verás en esta edición serán: **Kirby**, **King Dedede**, **Meta Knight** y muchos enemigos clásicos, así como otros diseñados en exclusiva para el Nintendo DS.

Kirby Super Star Ultra contará con mejoras en el aspecto visual e incluirá segmentos de video con personajes rendereados. Además, habrá tres minijuegos nuevos (**Kirby Card Sipe**, **Kirby on the Draw** y **Snack Tracks**), que se controlarán a través de la pantalla táctil y podrás jugarlos con hasta tres de tus amigos más a través del *DS Download Play*. En la próxima edición de Club Nintendo te traeremos un reportaje completo sobre todas las opciones de esta joya para Nintendo DS y que será igual de divertida tanto para los *hardcore gamers* como para los casuales.





Pokémon Ranger: Shadows of Almia

Para salir un poco de la misma línea, los juegos de **Pokémon** han tomado alternativas como **Mystery Dungeon** y por supuesto con "**Ranger**", del cual se desprende esta próxima secuela. Nuevamente tu deber será proteger la naturaleza, así como ayudar a las personas y criaturas en peligro. Aquí la forma de capturar a nuevos personajes es mediante ligeros movimientos con el *Stylus*, con el cual manejarás un accesorio llamado Capture Styler, cuyo modo de uso es sencillo: nada más dibuja algunos círculos alrededor del personaje (en la pantalla táctil). Durante tu aventura, debes completar ciertas actividades para luego ir al Ranger Union en donde te serán entregados diversos ítems que mejorarán tu Capture Styler, permitiéndote ser cada vez mejor hasta convertirte en un Top Ranger, el reconocimiento más elevado de esta organización.

El juego inicia al seleccionar a tu Ranger (hombre o mujer), con quien auxiliarás a quien necesite de tu apoyo en una nueva área llamada Almia. Primero serás catalogado como Student Ranger y dependerá de tus acciones el avanzar y convertirte en uno de los mejores al cruzar por una serie de misiones que involucran el capturar a toda clase de criaturas, que posteriormente podrás agregar a tu equipo para completar cada adversidad que se presente, pero elige bien qué habilidad o personaje utilizarás, pues luego de que hagan su "magia" dejarán tu equipo, quedando sólo un **Pokémon** que siempre estará a tu lado.

¡Atrápalos a todos... con tu Stylus!

Cada **Pokémon** es diferente y los hay de todas clases, de hecho, **Shadows of Almia** es el primer título en donde podrás encontrar personajes conocidos de **Pokémon Diamond** y **Pearl**. Como es costumbre, los podrás hallar en los espacios libres. Tus misiones te llevarán por diferentes zonas de Almia como los océanos, bosques, desiertos y muchos sitios más que ponen ante ti un panorama más amplio que en las ediciones anteriores.



Aprende a capturar a los personajes de una forma distinta y con mayor reto.



La saga de las criaturas de Nintendo sigue con un impulso impresionante para los fans.



Shaun White Snowboarding

Ubisoft
Noviembre 2008

Sácale provecho a la balance board!

Además de hacer yoga o un poco de ejercicio con tu Wii, ahora podrás tomar este accesorio y utilizarlo como una tabla para *snowboarding* con un título que nos presenta Ubisoft para Wii, el cual será supervisado y probado por el campeón de ese deporte extremo, Shaun White. Para Nintendo, la serie de **1080**, así como **SSX** han sido los mayores exponentes del género, pero el Wii había carecido de uno tan completo como aquéllos, pues si bien **Wii Ski** es un título bastante entretenido (compatible con la Balance Board), se enfocaba más en pasar un buen rato con los amigos que en darnos algo más profesional. Así, **Shaun White** cumple ese objetivo, desplegando gráficos de gran nivel, pero sobre todo *gameplay* con mayor cantidad de acciones y elementos extraídos del snowboarding.

Ubisoft es una de las compañías que más confía en Nintendo y lo demuestra con la enorme cantidad de juegos que prepara en sus consolas, de hecho, esta versión de snowboarding llegará tanto al Wii y NDS, claro, con sus respectivas diferencias, pero manteniendo el concepto entretenido que lo caracteriza.

No te compliques con una historia, simplemente elige tu personaje y tabla para deslizarte por múltiples escenarios del mundo con montañas, colinas y demás retos. Pero si te resulta muy sencillo conquistar esas cumbres, no te preocupes, podrás crear tus propios caminos o competir en contra de veloces atletas. Lo interesante es que la balance board te dará ese toque de realismo que ninguna otra plataforma puede lograr; además, tal como lo demostró el mismo White en el escenario de Nintendo, activarás los trucos o suertes especiales con el control remoto, volviéndolo todo un título de coordinación y realismo. ¡Participa en competencias como Slopestyles, Big Airs, Half Pipes, Rail Jams, Slaloms, Bordercross y Downhills o simplemente déjate llevar y realiza tus mejores suertes en el modo de exhibición!

Hasta cuatro jugadores podrán participar en el modo *multiplayer*, ya sea de forma cooperativa o competitiva. Tus aliados serán pieza clave del juego, pues además te brindan consejos y habilidades adicionales que puedes aprender.



Toma un respiro en tu habitación, con todo lo necesario para pasarte un buen rato.



Realiza las mejores suertes del snowboarding con ayuda de la balance board.



Licencias



Bleach Dark Souls

Sega
Finales 2008

Durante el año pasado salieron muy buenos juegos basados en animes, pero de entre los que mejor suerte tuvieron, encontramos a Bleach para el Nintendo DS, un título excelente del género de peleas que demostró cómo se debe trabajar en la consola de doble pantalla, combinando de manera perfecta el *Stylus* y los botones, para ofrecernos un *gameplay* difícil de superar, mejor incluso que el de las versiones caseras.



Por todo lo anterior, una secuela era cosa de tiempo y ahora ya se ha hecho el anuncio oficial de que el título recibirá el nombre de **Bleach Dark Souls**, y seguirá la misma línea de su antecesor, pero claro, agregando varias novedades para volverlo atractivo a sus seguidores.

La pantalla inferior te va a indicar los especiales que podrás realizar en el encuentro.



Los efectos en los especiales son de lo mejor que hemos visto en la consola.



De los mejores modos de juego tenemos el de batallas para cuatro jugadores.

Para jugar, utilizas el *Pad* y los botones y la acción la observas en la pantalla superior; gracias a su gran movilidad, puedes crear combos de todo tipo no importando si saltas o si te mantienes en el piso; lo mejor es que los valores te permiten rematar a tus enemigos varias veces, permitiendo incluso que agregues el movimiento especial, logrando así peleas espectaculares.

En la pantalla de abajo viene un panel al estilo de **Jump Super Stars**, donde puedes elegir técnicas secretas que te ayudan en tu desempeño, la cuales activas con tan sólo tocarlas. Por si todo esto se te hiciera poco, puedes jugar con otra persona usando sólo una tarjeta de juego, por lo que no dudamos en recomendarlo para este fin de año.



Call of Duty: World at War

Activision
Noviembre 11 de 2008

La guerra regresará al escenario del Wii

En las primeras semanas de vida del Wii, Activision nos mostró lo que podría hacer en la entonces recién desempacada consola, pero no sé qué opinen ustedes, queridos lectores y amigos, pues nosotros sentimos que **Call of Duty 3** no fue lo que esperábamos, ya que su *gameplay* se sentía un poco acartonado y en algunas escenas era cansado agitar tantas veces el control, aunque en sí el juego era pasable para una buena ronda de balazos. Más tarde, Activision anunció **Call of Duty 4**, que se llevaría a un escenario contemporáneo, apartándose de lo común de la Segunda Guerra Mundial. El punto malo es que esa brillante entrega no tuvo acción en el Wii (sólo en el DS y muy bien llevada). Sin embargo, ahora estamos contentos porque la franquicia está tomando un rumbo interesante y ya han anunciado que la quinta parte (**World at War**) sí estará en las consolas de Nintendo.

Call of Duty World at War está desarrollado bajo el motor gráfico de la cuarta entrega y regresará al campo de batalla de la Segunda Guerra Mundial, transportándote a los combates más icónicos mientras comandas a los aliados para lograr que el bando del Eje cese su poder en los frentes europeos y del Pacífico Sur. Se ha logrado que esta entrega cuente con lo mejor de la acción, ofreciendo una experiencia de batalla que incluye peleas kamikaze, emboscadas y cada aspecto explosivo que involucra la guerra. Lo mejor es que puedes participar solo o en compañía de tus amigos.



En este juego, vive una nueva etapa de la Segunda Guerra Mundial.

El juego te brindará la oportunidad de utilizar todo tipo de armas clásicas (participando como escuadrón de los Marines de Estados Unidos), incluso lanzallamas para contrarrestar el avance enemigo. Pero lo más importante será la posibilidad de ataque cooperativo (por primera ocasión en la franquicia) hasta para cuatro jugadores, además de la opción de juego *multiplayer* para competir contra tus amigos. El *gameplay* superará tus expectativas y será acompañado de efectos visuales que te mantendrán inmerso en el combate épico. Realmente se trata de un gran avance con respecto al primer título que vimos para Wii, de hecho, la gente de Activision ha comentado que se trataría del juego que aprovechará al máximo el potencial del Wii, o al menos con respecto a la variedad de juegos que han salido hasta el momento.



Los lanzallamas te servirán para abrirte camino o como una forma práctica de contrarrestar el ataque enemigo.

Castlevania Judgement

Konami
Pendiente

Una de las series más famosas de la industria por fin aparecerá en Wii, nos referimos a **Castlevania**, pero contrario a lo que muchos esperábamos, el género del juego será el de peleas... sí, no tienes que decirlo, ironías de la vida; **Soul Calibur** lo queríamos en peleas y nos ofrecen una aventura... para **Castlevania** deseábamos acción y resulta de peleas... pero no te preocupes, lo importante es que el sistema de juego sea accesible, y como es costumbre en Konami, no hay fallas en ese sentido.

Para tan importante proyecto, se han elegido a los personajes más famosos de la franquicia, como **Simon Belmont**, **Maria Renard**, **Alucard** y, claro está, **Drácula**. Con ellos cuatro se mostraron los videos en donde pudimos apreciar una movilidad suave, ágil, que permitirá desarrollar combos de todo tipo. Cada peleador cuenta con movimientos especiales, por ejemplo, **Simon** usa el Vampire Killer, mientras que Alucard la espada que encuentras en **Symphony of the Night**, con lo que se da a cada personaje un toque muy peculiar, que al mismo tiempo exige una estrategia distinta al ser seleccionados. Los movimientos especiales son de lo más espectacular que hayamos visto, pero lo mejor es que restan demasiada energía al rival, por lo que incluirlo en un combo es una gran idea.

Todas las arenas y elementos del título están desarrollados en 3D, por lo que te puedes desplazar libremente por todo el escenario intentando encontrar el punto débil de tu adversario. Tienes que marcar los ataques mediante movimientos del Wiimote, similar a lo visto en **Naruto: Clash of Ninja**; lo que no sabemos es si se podrá emplear un control de Cubo o de Consola Virtual para dar una sensación más clásica.

Creemos que este giro en la serie le beneficiará bastante; si bien hubiéramos preferido un **Castlevania** tradicional, también es cierto que gracias a la experiencia de Konami en este género (no olvidemos el estupendo **Deadly Arts**), puede darnos un título memorable.



En la parte inferior podrás ver el ítem que puedes usar en ese momento para causar daño.



Alucard es de los personajes más queridos de la franquicia; será un sueño controlarlo.



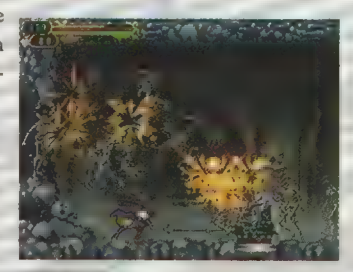


Castlevania: Order of Ecclesia

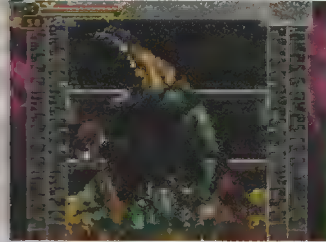
Konami
Pendiente

La franquicia de **Castlevania** es una de las más reconocidas en el medio, por lo que el anuncio de una nueva entrega siempre será noticia, como lo es ahora **Castlevania: Order of Ecclesia** para el Nintendo DS, que se espera aparezca por ahí de noviembre en el mercado americano.

Este capítulo representa la tercera aparición de la serie en el sistema portátil de Nintendo, lo que habla de lo bien que la ha adaptado Konami, sacando provecho de las cualidades del NDS. En esta ocasión no controlaremos a un cazavampiros, sino a una hechicera de nombre **Shanoa**, quien forma parte importante de Ecclesia, un clan que se encargará de poner fin a los planes de resurrección de **Drácula**.



Algunos ítems te permitirán atacar a varios enemigos al mismo tiempo.



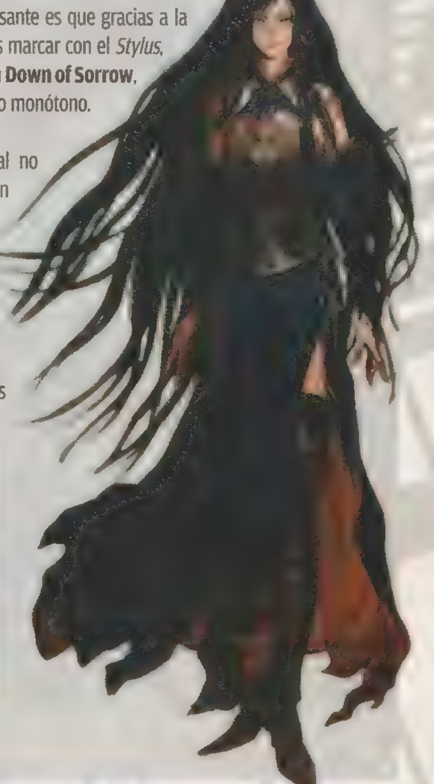
Para vencer a los jefes finales, tienes que analizar muy bien sus movimientos; eso te va a dar la posibilidad de atacarlos en el momendo indicado.

El estilo de juego seguirá el marcado por sus antecesores, o sea, el de recorrer un castillo a manera de laberinto; lo interesante es que gracias a la pantalla táctil, muchos movimientos los deberás marcar con el *Stylus*, aunque éstos serán más simples que los vistos en **Down of Sorrow**, donde llegaba un momento en que se volvía algo monótono.

Los gráficos no han mejorado mucho, lo cual no es nada grave tomando en cuenta que ya eran excelentes, y aunque sí hay algunos detalles nuevos, no esperes un cambio radical. Es una lástima que Koji Igarashi haya comentado que el estilo en 2D se queda sólo en Nintendo DS; seguro que en Wii tendría mucho potencial gracias al Wiimote, pero bueno, siempre nos queda la opción de WiiWare. Crucemos los dedos.



Las habilidades que vas a obtener serán la diferencia para obtener el mayor porcentaje.





Chrono Trigger

Square En…
Invierno…

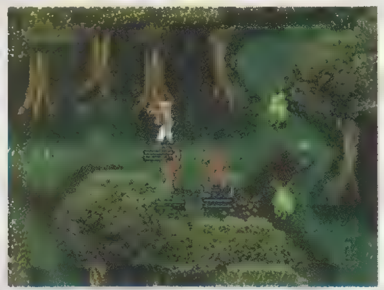
El viaje en el tiempo más esperado por fin es una realidad para el Nintendo DS

Al hablar de juegos RPG es una obligación mencionar el que para muchos es el mejor título del género que jamás se haya hecho; nos referimos a **Chrono Trigger**, que se convirtió en un clásico instantáneo en 1995, que fue cuando vio la luz en el Super Nintendo. En su desarrollo colaboraron grandes personalidades como Nobuo Uematsu, Akira Toriyama y Hironobu Sakaguchi, lo que ya de entrada habla de la calidad en cuanto al argumento y la música.

Su sistema de juego, a pesar de tener similitudes con **Final Fantasy** (se ocupaban turnos para atacar), ofreció la novedad de poder combinar poderes de varios personajes, incrementando así el daño que ocasionabas al mismo tiempo que podías experimentar nuevas estrategias para avanzar más rápido en la historia. De lo mejor del juego son sus personajes, los cuales tienen historias demasiado emotivas; no dudamos que en varios de los finales del juego derrames algunas lágrimas debido a lo inesperado de la trama.



Esta escena de la batalla en el puente es un clásico del género de los RPG.



Elige muy bien al personaje que usaras para atacar, de eso depende el éxito de las misiones.



Seguramene veremos mejoras gráficas, pero lo que es un hecho, es que la esencia del título se mantendrá intacta.

Durante años se esperó una secuela o un *remake*, y parece que todo ese tiempo se verá recompensado, porque se ha confirmado que aparecerá para Nintendo DS; se trata de la versión original, pero obviamente usará las ventajas de la consola para que el *gameplay* sea mucho más dinámico.

No se ha comentado en cuanto a los finales, ya que como muchos deben recordar, el juego incluía más de una decena, pero cabe la posibilidad de que coloquen alguno nuevo: esperemos que pronto den a conocer nuevos detalles de este regreso que sin duda será de los lanzamientos del año.

Dance Dance Revolution Hottest Party 2

Konami
Pendiente

Desde hace años, cuando apareció para el Nintendo 64 un **DDR** inspirado en personajes de Disney, todos esperábamos uno con temas de Pop, lo cual no ocurrió sino hasta el año pasado con la versión **Hottest Party** para Wii, que aunque vio la luz en otras consolas, en la máquina de Nintendo vivió una evolución a su ya gastado *gameplay*, todo gracias a los controles.



Los personajes siguen siendo de lo mejor de la serie, sus movimientos logran darle un estilo fresco al título.

La temática clave viene siendo la misma: seguir el ritmo de varias canciones mediante un tapete en el que debemos pisar las flechas de acuerdo con los patrones que nos muestre la pantalla, lo cual es sumamente adictivo, ya que puedes pasarte horas intentando mejorar tus calificaciones o hasta inventando maneras de lucirte ante tu público, como golpeando algunas flechas con las manos; pero lo interesante viene en el momento de agregar el Wiimote y Nunchuk.

Dichos elementos debes moverlos hacia la izquierda o derecha, lo que ayuda a que se vea mucho mejor tu coreografía y se asemeje más a un baile normal. Si eres nuevo en los **Dance Dance Revolution**, no tienes por qué preocuparte, ya que existen temas de práctica que te ayudarán a "soltar el cuerpo", dejándote listo para los modos de juego principales, siendo uno de los más importantes el de vs., donde competirás contra un amigo para saber quién exhibe los mejores pasos. La primera parte resultó una gran mejora a la franquicia, y seguro que esta secuela reafirmará lo que se ha conseguido, es un juego que no debe quedar fuera de tu colección, si tienes dos tapetes hasta puedes inventar coreografías para lucirte con tus amigos, todo será cuestión de creatividad y dedicarle algunas horas de práctica.



Trata de comenzar en los niveles más simples, de lo contrario se te va a dificultar el juego.



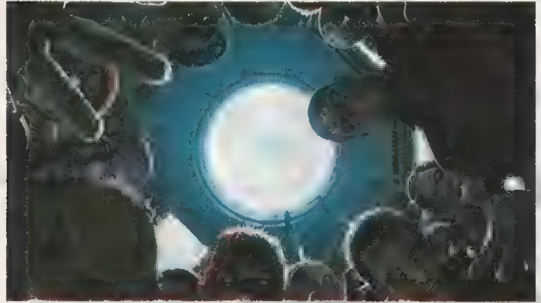
Las canciones son de lo mejor que hayamos escuchado, una gran recopilación de Pop.

Dead Rising: Chop Till You Drop

Capcom
Pendiente

Semanas antes del E3 se comentaba mucho acerca de una sorpresa que tendría Capcom para Wii; se especuló sobre muchas de sus franquicias, pero nunca se creyó que fuera de las más recientes, ya que el título sorpresa terminó siendo **Dead Rising**, el cual ya había aparecido en esta misma generación para otra consola, donde cosechó buenas críticas.

La historia de **Dead Rising** no es profunda o compleja, en ella representamos a un reportero que por azares del destino llega a un pueblo donde han estado ocurriendo extraños hechos. Descubre que todo es debido a que de la nada han aparecido zombis, por lo que para mantenerse con vida debe ocultarse en un centro comercial, pero obvio, dicho lugar no está exento de la amenaza, por lo que deberá hacerles frente, lo cual como te debes estar imaginando, no va a ser nada fácil, pero contarás con el Wiimote para salir adelante.



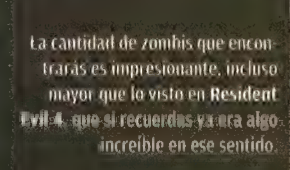
No vas a tener ni un segundo de respiro, por lo que debes estar atento a cada rincón; nunca sabes de dónde pueda saltar un enemigo.

Aunque podría resultar parecido a **Resident Evil**, **Dead Rising** pertenece más a la acción; pocas veces serán las que te debas detener para investigar algún detalle, por lo regular tienes que disparar a todo lo que se mueva mientras te mantienes escapando, lo cual es sumamente emocionante.

Para que resultara diferente a su versión original, en Wii utilizará el mismo estilo de **Resident Evil 4**, donde con el Wiimote apuntamos a la pantalla mientras que nos movemos con el *Stick* del Nunchuk. Aunque no tiene fecha definitiva de lanzamiento, no pensamos que vea la luz el siguiente año; lo más probable es que aparezca por ahí de diciembre.



No sólo habrá zombis en el centro comercial, sino también personajes interesantes como esta chica, que jugará un papel fundamental en el desarrollo del juego.



La cantidad de zombis que encontrarás es impresionante, incluso mayor que lo visto en **Resident Evil 4**, que si recuerdas ya era algo increíble en ese sentido.





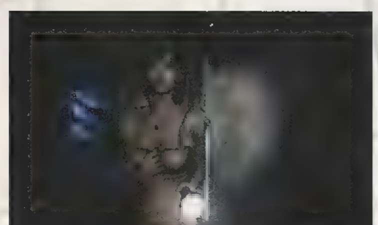
Fatal Frame 4

Tecmo
Pendiente

Aunque no fue propiamente dentro del E3, Tecmo aprovechó la euforia del evento para mostrarnos los nuevos detalles de **Fatal Frame 4** para Wii. Si alguien no conoce esta saga, permítannos decirles que se trata de una de las más terroríficas series que existen en el mundo de los videojuegos, que incluso muchos colocan por arriba de **Silent Hill** o **Resident Evil**.

Este capítulo representa demasiado; no sólo es el primero que aparece para una consola de Nintendo, sino que además lo hace de manera exclusiva, lo que habla de la posición de privilegio que tiene el Wii en el mercado con respecto a la "competencia". **Fatal Frame** es famoso por su temática, en ella no utilizamos armas para terminar con apariciones o criaturas, simplemente una cámara fotográfica, con la que se captura a dichos seres impidiendo que nos dañen.

El terror psicológico que maneja es de lo mejor que se haya visto, no puedes estar un solo instante tranquilo, pues en cada esquina crees que algo aparecerá, lo que te mantiene a la expectativa, obligándote a pensar la manera en la que avanzarás cada momento en que llegues a una nueva zona. No tenemos la menor duda, de que este título se va a colocar como un clásico de los juegos de terror, no sólo por su calidad argumental, sino también por el buen eso que se espera den al Wiimote, lo que lo pondrá por delante de otros juegos similares que se esperan para lo largo de este año y el siguiente.

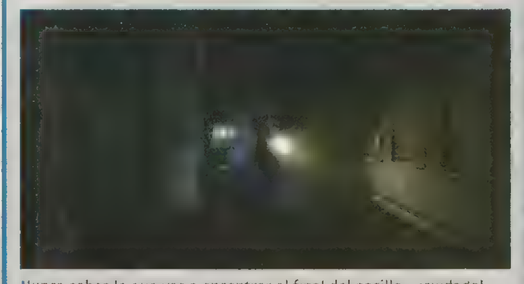


Los efectos de luz son impactantes, crean una de las mejores atmósferas que hayamos visto.

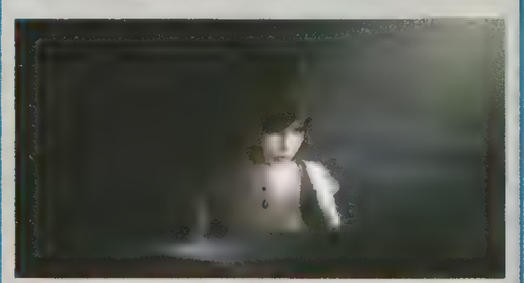


Seguro que con esta escena muchos se acordarán de la cinta **La Maldición**.

La calidad gráfica es asombrosa, sobre todo en cuanto a texturas, lo que da la sensación de estar viendo una película como **The Grudge** o **The Ring**, donde se trata de jugar con la mente del espectador basándose en imágenes y sonidos. No tiene aún una fecha definitiva de lanzamiento, pero desde ahora te aseguramos que será de lo mejor del catálogo de Wii.



Nunca sabes lo que vas a encontrar al final del pasillo... ¡cuidado!.



La historia se te relatará por medio de impecables cinemas.

Guitar Hero: World Tour

Activision
Octubre 2008

Conoce a las nuevas leyendas del Rock

Rock Band tuvo como inspiración innegable a la franquicia **Guitar Hero**, pero para responder, Activision demuestra que ellos también pueden crear un título que englobe los instrumentos más populares y llevarlo a un nuevo nivel. Batería, bajo, guitarra y voz serán los elementos perfectos para dar paso a **World Tour**, la cuarta entrega de la saga oficial que viene posterior a lo visto en **Aerosmith**. Cabe destacar que los instrumentos están perfectamente diseñados e incluso la guitarra tuvo mejoras con respecto a la de entregas pasadas, ahora todo tendrá un aspecto más profesional y con detalle que harán que se vuelva un título incondicional para los jugadores casuales, pero que los *Hardcore Gamers* disfrutarán al perfeccionar las notas y lograr las mejores puntuaciones.

Guitar Hero: World Tour incluye uno de los *sets* de canciones más amplios que se hayan visto en los juegos de ritmos, compuesto con piezas memorables de los mejores artistas como Van Halen, Linkin Park, The Eagles, Sublime y muchos otros más, consiguiendo más de 85 canciones que superan el número de las pasadas versiones. Además, se agregó a íconos de la música como Hayley Williams, de Paramote, y Travis Barrer, de +44 y blink-182, aparte de otros tantos talentos que se unirán por primera ocasión al exitoso escenario de **Guitar Hero**.



Ahora podrás personalizar más a tu personaje, logrando mejores combinaciones.



Gráficamente luce superior a la versión anterior, lo notarás en las fuentes de luz y personajes.



Gráficamente luce muy bien y cumple con los requisitos para ser un juego digno de probarse.

Un punto a destacar es que no sólo te limitas a reproducir con tus movimientos las canciones de dichas bandas, sino que también podrás reunir a tus cuates y organizar el cuarteto del año, grabar tus propias rolas y subirlas a Internet para que el mundo te conozca o envidie. Claro está que podrás concursar en retos de bandas por Wi-Fi y, por primera ocasión en Nintendo, descargar contenidos digitales para aumentar tu experiencia de juego, volviendo a esta entrega es todo un suceso del que seguramente te hablaremos más en los próximos números.

Sin duda, este juego ha causado furor entre los videojugadores y con la cuarta entrega seguramente atrapará a nuevos seguidores, pues nos dará opción de participar con nuestro propio cuarteto e incluso grabar nuestras propias canciones.

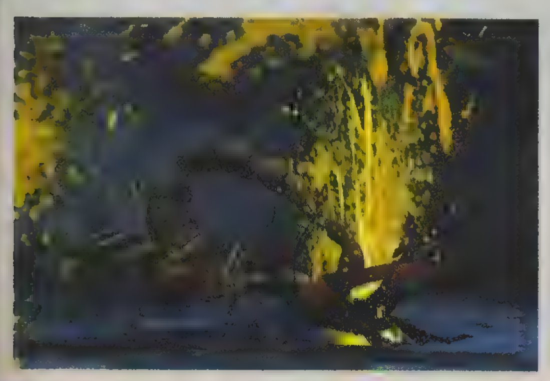
Deadly Creatures

THQ
Finales 2008

¿Alguna vez te has preguntado cómo es el mundo de los insectos? Pues gracias a este título de THQ, ahora podremos darnos una mejor idea. **Deadly Creatures** nos propone ser una araña y sobrevivir en un mundo que muchas veces nos parece pequeño, pero que tiene infinidad de peligros, los cuales son exhibidos en esta aventura para Wii, que por lo que pudimos ver será un gran juego cuando esté terminado, ya que toma decenas de elementos y detalles para lograr una experiencia distinta.



No esperes algo sencillo, donde sólo debas avanzar mientras eliminas enemigos, no; se ha programado el juego para que sea una especie de *Survival Horror*, es decir, debes preocuparte más por mantener tu vida que por atacar a las criaturas a tu alrededor, las que por cierto aparecerán de manera repentina, tal cual sucede en la naturaleza. Algunos enemigos serán pequeños, pero habrá otros que sí exijan una estrategia para derrotarlos, como pueden serlo escorpiones o serpientes gigantes.



Los peligros a los que te vas a enfrentar pueden estar en cualquier lugar, incluso debajo de alguna roca, así que avanza con mucha cautela si no quieres terminar eliminado.

En el aspecto gráfico debemos decir que han puesto demasiada atención, recreando de manera ideal sitios como jardines o túneles subterráneos, generando con esto una sensación de soledad y temor que te mantendrá atento a lo que pueda pasar. En definitiva, **Deadly Creatures** tiene todo para ser uno de los juegos más esperados para este fin de año; una buena idea realizada de gran manera.



Cada especie de arácnido tiene sus propios métodos para defenderse, como el veneno.

Harry Potter and the Half Blood Prince

Electronic Arts
Noviembre 11 de 2008

La penúltima aventura te traerá sorpresas inimaginables

Se avecina el desenlace de **Harry Potter**, personaje nuevo en la literatura de ficción que ha cautivado a cientos de miles de personas. Para finales de año, se estrenará la sexta película, y como es costumbre, Electronic Arts será la compañía encargada de la producción del videojuego que vendría a ser el segundo para Wii. De hecho, los desarrolladores afirman que esta entrega será especial pues han aprendido mucho de las pasadas y ahora ya cuentan con un mejor manejo de las funciones del Wii, tanto de la consola como de los controles y métodos de programación.

Para dar una mejor visión y cercanía de los eventos del filme, la gente de EA trabajó hombro con hombro con los productores de la película, así podrás ser partícipe de la historia original y conservar el mismo aspecto visual, con personajes y situaciones extraídas de la pantalla y otras tantas nuevas que ampliarán tu rango de conocimiento sobre esta escuela de magia. Como es costumbre, tendrás que hacer combinaciones de movimientos con el Wiimote y Nunchuk en el caso del Wii y con el *Stylus* para el Nintendo DS. Con esto, la magia será más intensa en las plataformas de Nintendo.



Durante tu nueva estancia, aprenderás todo tipo de magias y hechizos sorprendentes.



Podrás notar que los personajes se ven mayores, pues se sigue a detalle la trama de la película.



En **Harry Potter and the Half Blood Prince**, **Voldemort** está aumentando su poder tanto en el mundo de los Muggle como en el de la magia, por lo que Hogwarts ya no es un lugar tan seguro como antes. **Harry** sospecha que los peligros incluso están dentro del instituto, por lo que **Dumbledore** se enfoca en prepararlo para la temible batalla que se aproxima. Así, ellos trabajarán juntos para encontrar la llave para abrir las defensas de **Voldemort** que lo llevarían a su desenlace. Durante el juego, combatirás en diversos duelos de magia o mezclarás tus propios ingredientes para crear magias poderosas, así como montar tu veloz escoba y enfrentarte de nuevo en los torneos de Quidditch para llevar a Gryffindor a la victoria; lo anterior mientras te embarcas en una aventura gráficamente deslumbrante que te llevará a conocer la verdadera identidad del príncipe mestizo. Si lo prefieres, también podrás encontrar esta épica aventura en la comodidad de tu Nintendo DS, usando el *Stylus* como herramienta básica para tus conjuros.



James Bond 007: Quantum of Solace

Activision
Finales 2008

La licencia de los juegos de **James Bond** ha cambiado mucho en los últimos años; primero la tuvo RARE, después Electronic Arts y actualmente los derechos los posee Activision, quien está decidido a regresar a este personaje a los niveles que merece mediante una nueva aventura titulada **Quantum of Solace** para la plataforma de nueva generación de Nintendo.

Es imposible no recordar el extraordinario **Golden Eye 007** para Nintendo 64 cada que se anuncia un nuevo juego del agente, ya que a pesar de los años y los avances tecnológicos, nadie ha sido capaz de igualarlo, situación que esperan dejar atrás los desarrolladores de Activision. En **Quantum of Solace** deberemos cumplir varios objetivos en cada nivel que nos sea asignado, donde se tratará de combinar la acción con el sigilo, ya que a final de cuentas, Bond es un espía.



Esta imagen nos recuerda al salto final de la primera escena del gran **Golden Eye 007**, esperemos que este juego sea igual de bueno.

Aunque no se ha asegurado, es lógico pensar que se usará el Wiimote para representar las diferentes armas que encontrarás y con el puntero ubicarás mejor a los objetivos a los que desees disparar; el acabado gráfico es muy bueno, desde las texturas hasta los efectos de algunas armas cuando tiras. No se dijo nada de un modo multijugador, pero tomando en cuenta la importancia de esta opción en los juegos actuales, no creemos que falte.



Las armas tendrán un poder devastador, úsalas en el momento indicado.



Tomar por sorpresa a tu rival será clave para que avances sin problemas en las escenas.



NINTENDO DS

www.NintendoWiFi.com



LEGO Batman

Warner Bros. Interactive
Finales 2008

El humor rodeará las hazañas del Caballero de la Noche

Luego de ser testigos de lo que Christopher Nolan hizo con la secuela de **Batman**, la emoción y ganas de vivir una historia virtual de este personaje de DC Comics se ha vuelto inminente, aunque por desgracia no hubo un juego basado en el éxito de este verano (**Dark Knight**), pero seremos recompensados con la aventura de Warner Bros. que involucra a los famosos LEGO. Ya se ha vuelto tradición hacer una parodia con los bloques, con temas cada vez más dinámicos y llenos de humor que marcan la seriedad o humor de sagas como **Star Wars** o **Indiana Jones** y te presentan hechos resumidos, es decir, los momentos mejores y con más acción, saltándose las partes aburridas.



Lego Batman: The Videogame es la nueva faceta de los galardonados creadores de **LEGO Star Wars**, aunque en esta ocasión el juego no será publicado por LucasArts, sino por Warner por razones legales. Aquí llegarás a un mundo oscuro (Ciudad Gótica) donde el crimen está a la orden del día y sólo el Hombre Murciélago" puede hacer frente a todo el caos provocado por una serie de villanos (**The Joker**,·**The Penguin**, **Catwoman**, **Scarecrow**, **Killer Croc** y muchos más) que se han escapado del manicomio local y están provocando serios problemas en la ciudad. Es aquí donde llega el encapuchado para enfrentar una aventura original al lado de su inseparable patiño **Robin**.

Tal vez no hubo versión de **Dark Knight**, pero créenos, **LEGO Batman** será todo un *hit*.



Si sientes tentación de experimentar la perspectiva de los villanos, ¡no te preocupes!, pues también podrás hacerlo al tomar el control de alguno de los desquiciados criminales, experimentando la emoción del juego desde un punto de vista completamente diferente (podrás patear a **Robin** si quieres), cumpliendo un sinfín de asuntos criminales y creando el caos al mero estilo LEGO. Los escenarios serán tanto en la vía pública como en las alcantarillas o tejados de enormes edificios, allí podrás hacer gala de los mejores vehículos y las armas que te darán el poder suficiente para vencer al crimen o ser parte de él.



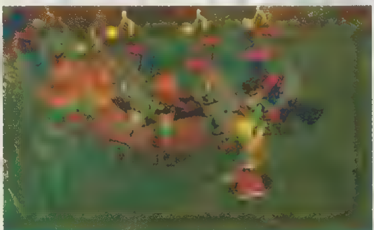
Little Kings Story

Cing
Pendiente

Para el Nintendo DS hemos visto grandes obras, siendo dos de las que más destacan **Hotel Dusk** y **Trace Memory**, ambas por cuenta de la desarrolladora Cing, que gracias a la calidad mostrada se ganó el reconocimiento de miles de jugadores en el mundo, lo que le ha valido dar el salto de plataforma para su nuevo proyecto titulado **Little Kings** Story, que verá la luz en el Wii en los próximos meses.



Explora muy bien cada ambiente, puedes encontrar buenos elementos para tus ataques.





La estrategia será vital para que logres vencer a los demás reinos rivales.

La temática será sencilla, pero no por eso aburrida, al contrario, promete ser igual de absorbente que en sus trabajos previos. La historia nos pone en el papel de un joven rey al que se le acaba de asignar su reino; él cree que todo será felicidad, pero desde el primer minuto debe tomar decisiones, ya que alrededor de su territorio existen otros reinos los cuales buscan expandirse, por lo que obviamente van a intentar tomar su propiedad.

La unión hará la diferencia

Para ganar las batallas que se avecinan, tienes que usar muy bien todos los recursos de tu pueblo, de manera que logres anticiparte a tus oponentes; para esto debes invadirlos primero, así la sorpresa se la llevarán ellos y no tú. Para desplazar a tus hombres y realizar algunas acciones, vas a emplear movimientos del Wiimote de modo que todo se ejecute de manera sencilla.

Viniendo de Cing, estamos seguros que **Little Kings Story** será un gran juego, cuya principal virtud será el *gameplay*, no sólo porque use el Wiimote, sino también por el ingenio con el que programan, el cual da para pensar en algo similar a lo visto en **Mario Galaxy**. Así que estate atento, porque te mantendremos informado de todo lo que se diga en torno a este juego.



Un buen equipo habla muy bien del rey que los comanda.

Lost In Blue Wii

Konami
Pendiente

Una isla desierta nunca había sido tan divertida

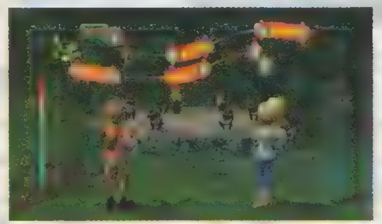
De las compañías que siempre están buscando nuevas formas de innovar, tenemos a Konami, que lo sigue demostrando, ahora con una adaptación de su popular serie **Lost In Blue**, que en pocos años se ha colocado dentro de las más gustadas en Japón para el Nintendo DS. Para muchos era obvio que dicha franquicia llegaría al Wii, pero no había nada seguro hasta hace poco, cuando se mostraron las primeras imágenes.

El argumento del juego es el siguiente: eres uno de los sobrevivientes de un accidente marino, el cual los ha dejado en una isla desierta (no, nada que ver con **Lost**), por lo que ahora deben buscar la manera de mantenerse a salvo mientras encuentran la forma de salir de ella. Al inicio todo es difícil, el lugar es totalmente desconocido, por lo que la exploración es obligatoria; sólo así podrás ubicarte y decidir el mejor camino a seguir.

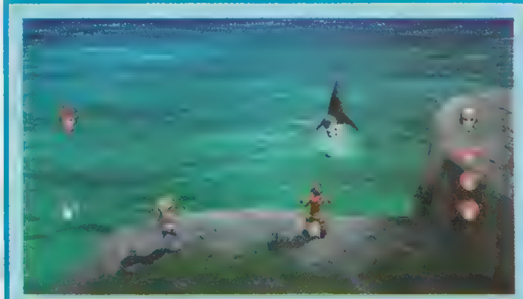
Lo interesante de este juego es que su mecánica te obliga a pensar de qué manera utilizar los elementos que encuentres, es decir, si hallas una rama, ésta te puede servir para varias cosas; tú decides para qué usarla, siempre pensando en tus prioridades y en lo que puedan necesitar tus compañeros en ese momento en especial.



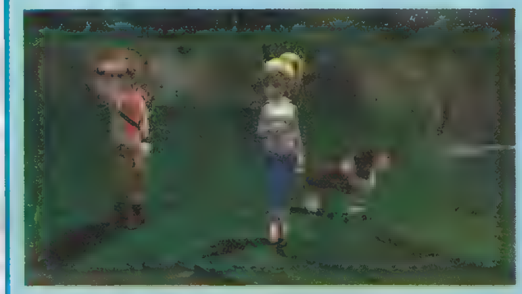
Revisa muy bien todo tu entorno, pues siempre habrá algo que te pueda ser de utilidad.



Los movimientos del Wiimote serán pieza fundamental para el desarrollo de este juego.



La pesca te ayudará a sobrevivir por varias semanas... o meses.



Nada como el mejor amigo del hombre para explorar la isla.

Lost In Blue tiene todo para convertirse en un clásico, es un juego de simulación como pocas veces se ha visto, dejando de lado lo obvio para ofrecer algo más realista, como pocas veces se ha visto en el mercado de los videojuegos.



MadWorld

Sega
Finales 2008

MadWorld es uno de los mejores juegos que pudimos ver, no sólo para Wii sino en general de todo el evento. Una obra que muestra cómo debe desarrollarse un juego, usando el potencial de la consola para crear diversas sensaciones, mostrándolas de formas poco comunes y que por lo tanto atraparán la atención de todos los jugadores.

El proyecto está siendo llevado por Sega, y es interesante por varias cuestiones; para empezar es exclusivo para la consola de Nintendo, y está siendo programado bajo la técnica *Cell Shaded*, pero sólo en tonos de blanco y negro, dando un aspecto bastante peculiar, como si estuvieras viendo alguna cinta clásica; pero sus escenas de acción son para robar el aliento, ya que a pesar de la rapidez de los movimientos, nunca se pierde detalle o se ve dañada la animación, lo que habla muy bien del poder de la consola en este tipo de programación.

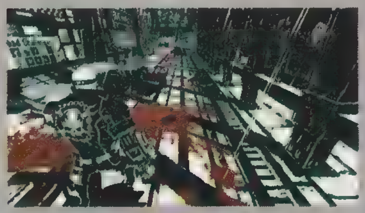


Por escenas como ésta el juego será para mayores de edad.



Seguro que este título será de los más vendidos para finales de año, cuando saldrá a la venta.

Otro punto a destacar es que el título va orientado al público mayor, por lo que las escenas de violencia serán constantes; pero no son el sustento del juego, sino más bien su estética y su elaborada mecánica, que te harán disfrutarlo desde que comiences a jugarlo. Para eliminar a tus enemigos vas a tener un amplio repertorio, desde golpes con los puños hasta el uso de cualquier elemento del escenario, como puede serlo una señal de tránsito.



Se nota a leguas la influencia de juegos como **Killer 7** en el desarrollo del personaje.



Cada arma se usará de manera diferente con el Wiimote, por lo que deberás acoplarte rápido.

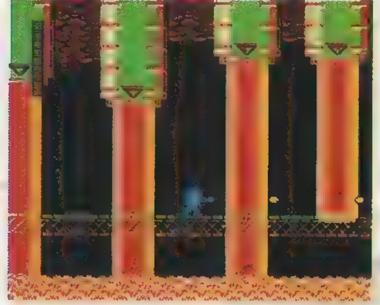
Wii Ware Mega Man 9

Capcom
Finales 2008

Una de las sorpresas más agradables de las últimas semanas fue el anuncio del regreso de uno de los héroes más grandes que se hayan visto en la industria; nos referimos a **Mega Man**, que si bien ha seguido vigente gracias a series como **Battle Network**, en ellas se había perdido la esencia del personaje, por lo que Capcom por fin ha tomado cartas en el asunto y ha decidido que regrese a los mundos de acción en dos dimensiones.

El juego se ubicará en la saga principal, por lo que recibirá el nombre de **Mega Man 9**, y además será un homenaje a los primeros capítulos de la franquicia, principalmente porque su aspecto gráfico será idéntico a un juego de NES, como si corriera en la consola de ocho *bits*. Por lo anterior, Capcom distribuirá el juego mediante el canal de tienda, en el servicio que proporciona WiiWare.

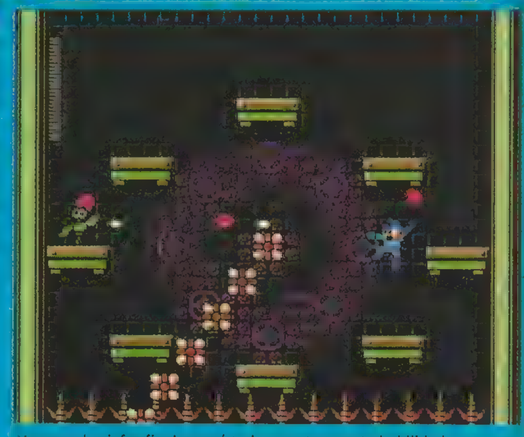
Lo mejor de todo es que la dificultad y reto serán de lo mejor que se haya visto en la serie, con nuevos escenarios y enemigos. Estamos seguros que esto es lo que muchos fans esperaban, un juego con el estilo clásico de **Mega Man**; ojalá y represente un despunte para la serie y que pronto veamos títulos similares para Nintendo DS o incluso Wii pero en formato de disco.



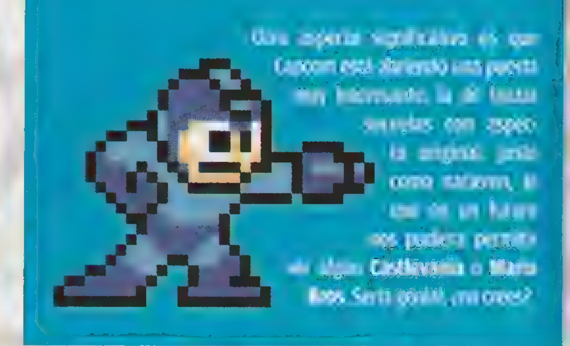
El estilo de este juego hará recordar aquellos dias de gloria del NES en el mercado.



Los enemigos tendrán formas muy variadas, desde grandes robots hasta pequeñas tijeras.



Vencer a los jefes finales será todo un reto para tu habilidad.



Otro aspecto significativo es que Capcom está abriendo una puerta muy interesante, la de lanzar secuelas con aspecto [illegible] la original, justo como hicieron, [illegible] en un futuro nos pudiera permitir ver algún Castlevania o Mario Bros. Sería genial, ¿no crees?



My Sims Kingdom

Electronic Arts
Finales 2008

Como llevar una vida real, con todo y las responsabilidades

El concepto de **My Sims** representó aire puro para la franquicia **The Sims**, por lo que Electronic Arts no perdió el tiempo y está a pocos meses de lanzar una secuela para Wii, titulada **My Sims Kingdom**, en la que se espera expandir el concepto y dar más posibilidades de juego a los usuarios y que la aventura no resulte tan lineal y metódica.

Para esta secuela se ha preparado una historia en la que nuestro personaje debe ayudar a los integrantes del reino en el que estamos viviendo; para esto debes estar en constante comunicación con todos ellos, ya que nunca se sabe cuándo puedan solicitar algo. Obviamente la dificultad de las tareas va a incrementarse conforme pase el tiempo, pero al mismo tiempo los beneficios que te traerá cumplirlas, mejorarán.



Las mascotas que puedes tener son de lo más variado, desde un perro hasta un cerdito como éste.

El diseño de los personajes de la ciudad ha cambiado, y aunque siguen el mismo estilo, se notan algunas diferencias, sobre todo en la vestimenta, que es mucho más elaborada; pero las mejoras no paran ahí, también en detalles como las tiendas que podrás visitar se nota un adelanto sustancial, que te servirá, entre otras cosas, para variar el look de tu personaje.

El juego ha cambiado con respecto a su antecesor, pero deberá hacerlo aún más si quiere representar competencia para **Animal Crossing** de Nintendo, que por lo visto significará una evolución en cuanto a simuladores virtuales se refiere.



La convivencia con otros personajes te permitirá conocer todos los secretos del juego.



El estilo gráfico no ha sufrido un gran aavance, los personajes siguen siendo muy similares a los Miis que puedes crear en el canal de la consola.

NINTENDO DS™


GUITAR HERO®
ON TOUR
¡DISPONIBLE EN DOS COLORES!
NINTENDO DS lite
ACTIVISION.
ACTIVISION.

Naruto: Clash of Ninja Revolution 2

D3 Publisher
Finales 2008

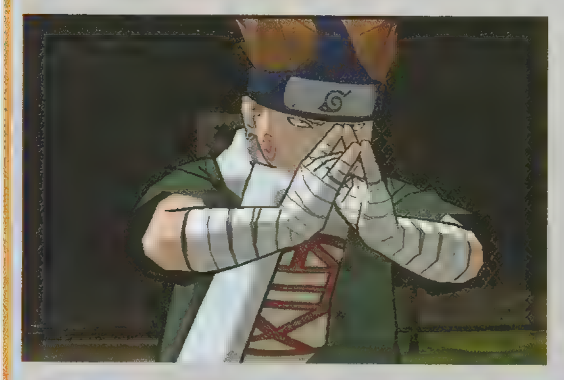
Concentra tu Chakra, es el camino más corto a la victoria

Después de algunos meses de incertidumbre, se ha confirmado que aparecerá para nuestros Wii el juego **Naruto: Clash of Ninja Revolution 2**, que desde hace años se ha colocado en el gusto de los jugadores, sobre todo por las excelentes versiones realizadas para NIntendo GameCube. En esta secuela seguiremos viviendo las aventuras de los ninjas de la aldea Konoha para vencer a **Orochimaru** y al famoso grupo de Akatsuki, cuyo principal integrante es **Itachi Uchiha**.

El control sigue siendo el mismo que vimos anteriormente, o sea, los golpes se realizan con movimientos de control, al igual que los Jutsus, en los que se tiene que ser muy preciso para incrementar el daño causado por la técnica. Por otro lado, pasando al aspecto visual, se nota de inmediato una mejora, tanto en animaciones como en definición, ya que ahora se ha utilizado el máximo de resolución que otorga el sistema.

Pasando a lo que son los personajes, contiene a los más populares de la serie como **Naruto**, **Sasuke**, **Shikamaru** o **Kakashi**, pero además, se han incluido a algunos otros que habían dejado de aparecer, como **Choji**; incluso existe un rumor de que harán acto de presencia algunos Jounin, como el maestro de **Shikamaru** e **Ino**, lo que colocaría a ésta como una de las mejores versiones no sólo para el sistema, sino incluso de la acutal generación de consolas, todo con base en su gran movilidad.

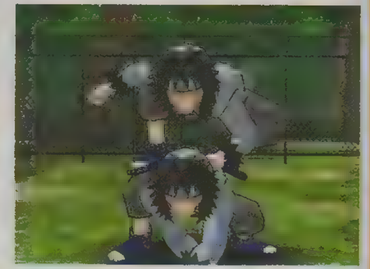
Esta serie es una de las mejores que se hayan visto en cuanto a adaptaciones de anime, sobre todo por el *gameplay* tan sencillo de aprender, lo que permite que los más jóvenes comiencen su camino en el género de las peleas.



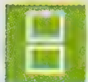
Un personaje que dejaría todo por ayudar a sus amigos en el campo de batalla, sus especiales son de los más poderosos del juego.



Cuatro personajes podrán participar dentro de las contiendas.



Kibba y **Akamaru** no podían quedar fuera de esta gran colección.



Naruto Path of the Ninja 2

D3 Publisher
Pendiente

Tuvimos que esperar mucho tiempo por este anuncio, pero por fin se ha hecho oficial que **Naruto Path of the Ninja 2** llegará a América en los próximos meses; para quien no haya escuchado hablar de él, se trata de un juego RPG basado en la animación de **Naruto**, por lo que cuenta con millones de seguidores en todo el planeta, pero no sólo debido a la fama de los personajes, sino también en buena medida a la calidad de su *gameplay*.

Por lo poco que hemos podido apreciar, la historia se situará justo cuando comienza el ataque de la aldea del sonido comandada por **Orochimaru**, por lo que la pelea entre **Naruto** y **Gara** será parte importante del argumento. Otros personajes que veremos en esta adaptación son **Kakashi**, **Sakura**, **Sasuke**, **Shikamaru**, **Hitachi** y hasta **Pakkun**; además, aunque no es algo confirmado, parece que existe la posibilidad de que se incluyan ninjas nuevos para crear una aventura nunca vista, y los que conozcan el anime disfruten de algo nuevo.



Usa siempre a tus personajes más fuertes primero, así tus probabilidades de ganar aumentarán.

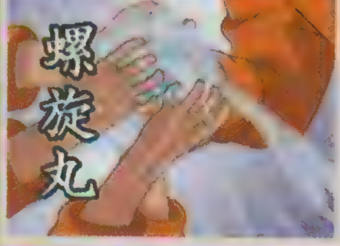


En el menú podrás tener acceso a cada uno de los ítems que hayas recolectado en la aventura.

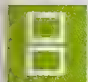
El sistema de juego es muy sencillo, eliges a tu equipo y avanzas a lo largo de diferentes niveles, pero cuando te encuentras con enemigos, la perspectiva cambia para que puedas decidir quién de tus compañeros atacará y la manera como lo efectuará. Todo mediante comandos táctiles que facilitarán la toma de decisiones; al momento de realizar técnicas secretas, aparecerá un display que ocupará ambas pantallas, haciendo de estos momentos algo especial.

Naruto Path of the Ninja 2 será un gran título, y fuera de que esté basado en un anime demasiado popular, cuenta con las bases jugables para consolidarse en un mercado tan competido como lo es el de los RPG.





Cuando hagas un Rasengan, ésta será la animación que verás para acompañar al movimiento del ninja más sorpresivo.



New International Track and Field

Konami

La popular serie de Konami, **Track and Field**, ha visto de nueva cuenta la luz después de mucho tiempo en el que se mantuvo olvidada, pero parece ser que este tiempo de "descanso" le ha venido muy bien, ya que se ha renovado de manera que resulte atractiva para las nuevas generaciones; pero parte importante de su regreso era la plataforma para que lo haría, pues debía ser una donde la creatividad no tuviera límite, por lo que la elegida ha sido el Nintendo DS, que gracias a sus cualidades llevará al juego a nuevas alturas.



Los corredores pondrán todo su corazón por quedarse con el primer sitio en las contiendas.

Track and Field es un juego basado en competencias olímpicas, donde siempre se ha manejado un *gameplay* muy especial, el de presionar botones lo más rápido posible; pero ahora ya no será así, al menos no tan marcado, ya que habrá variedad de movimientos gracias a la pantalla táctil de la plataforma; así, por ejemplo, si queremos lanzar un disco, deberemos marcar círculos con el *Stylus*, lo que vuelve al título un poco más estratégico.



Solid Snake no sólo salva al mundo, sino también gana competencias olímpicas.


Un **Belmont** nunca está de más, y en este juego quedará confirmado con su gran habilidad.

Prince of Persia: The Fallen King

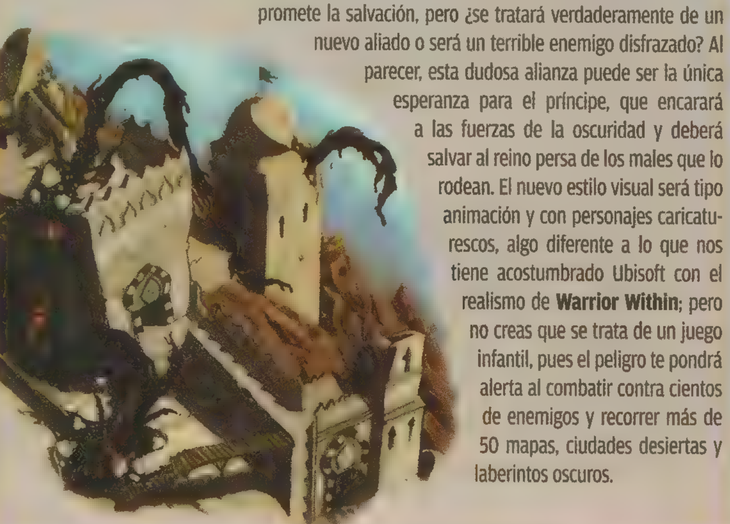
El príncipe tendrá su segunda entrega en el DS

Hace unos años, el **Príncipe de Persia** tuvo una interesante, aunque poco popular, aparición en el Nintendo DS con el juego **Battles of Prince of Persia**, que se enfocaba más en la estrategia que en acción, pero para este 2008, él regresa a la pantalla doble con una aventura (exclusiva para el Nintendo DS) que conservará el estilo de juego que lo ha hecho famoso por varios años y será un complemento extra para la aventura que se prepara para las consolas caseras. Quizá por el momento no hay mucha información, pero pronto te comunicaremos cada detalle.


En un estilo caricaturesco, el Príncipe retomará la acción de tu NDS.

El juego expandirá la saga con una historia independiente; **Prince of Persia: The Fallen King** utiliza las ventajas únicas del *Stylus* para generar las extraordinarias acciones acrobáticas y estilos de combate que tanto han gustado en las pasadas entregas. Aquí enfrentarás todo tipo de peligros, pues el Príncipe llegará a un reino desierto donde hay un santuario que fue tocado por la maligna **Corruption**, una sustancia oscura que físicamente contamina la tierra y el cielo; ahora el reino se llenará con aventuras sorprendentes, retos e intrigas.

El Príncipe buscará la forma de pelear contra dicha **Corruption** que se expande por los horizontes, destruyendo todo lo visible; allí encontrará a una criatura parcialmente contaminada que le promete la salvación, pero ¿se tratará verdaderamente de un nuevo aliado o será un terrible enemigo disfrazado? Al parecer, esta dudosa alianza puede ser la única esperanza para el príncipe, que encarará a las fuerzas de la oscuridad y deberá salvar al reino persa de los males que lo rodean. El nuevo estilo visual será tipo animación y con personajes caricaturescos, algo diferente a lo que nos tiene acostumbrado Ubisoft con el realismo de **Warrior Within**; pero no creas que se trata de un juego infantil, pues el peligro te pondrá alerta al combatir contra cientos de enemigos y recorrer más de 50 mapas, ciudades desiertas y laberintos oscuros.



Rayman Raving Rabbids TV Party

Ubisoft
Finales 2008

La locura de los conejos se expande en el Wii

No conformes con sus delirios de conquista mundial, los conejos más hilarantes (*sorry*, **Bugs**, creo que esta vez te ganaron) preparan una nueva estrategia para sus perturbadoras acciones: ¡invadir la televisión! Los invasores se han apoderado de casi todos los canales de la TV, desde el bloque de música hasta las películas, e incluso los muy desquiciados acapararon los comerciales. Pero ¿qué crees? En esta ocasión **Rayman** no estará de tu lado, pues ahora tú, luego de tantos planes de conquista, serás quien ayude a los conejos a volver loco al héroe de Ubisoft.

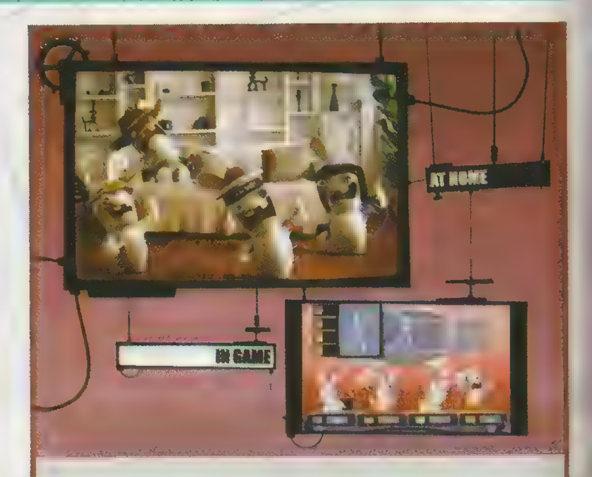
En el modo de historia, participarás a través de una semana de televisión; en cada día se te pondrán retos bastante chistosos para probar tus habilidades con movimientos alocados que se concentrarán en **set** de minijuegos. La intención es que reúnas a la familia o a tus amigos para adentrarse en cada reto, luchando por sacar las mejores puntuaciones y descubriendo nuevos minijuegos conforme avances; pero no creas que la acción se limita a cuatro participantes, ahora ya podrán hacerlo ocho jugadores de forma intercalada o en evento de hasta cuatro jugadores simultáneos. Sea cual sea el modo que elijas, ten por seguro que te divertirás como nunca; de hecho, esta nueva entrega es compatible con la Wii Balance Board, así podrás controlar ciertos minijuegos con las ventajas de este novedoso accesorio.



Los conejos llegan con más locura que nunca y ahora podrán usar la balance board.



No sólo se incrementa la diversión, sino que también podrás notar cómo mejoró la calidad gráfica.



En total, son más de 65 eventos totalmente nuevos que harán referencia a la cultura popular, con series de televisión o escenas clásicas de la pantalla, y claro, no olvides los comerciales que tan molestos son en la vida real, pero con los que ahora podrás interactuar para darles un nuevo enfoque. Otra de las ventajas con respecto a las versiones anteriores es que ya puedes personalizar a tu conejo, tomarle fotos y enviárselas a tus amigos a través de Internet, así todo mundo conocerá tu estilo. **TV Party** también tendrá una adaptación en el Nintendo DS, con una cantidad similar de minijuegos y muchos detalles que te harán reír a carcajadas sin importar el lugar en donde te encuentres.



Rune Factory Frontier

Marvelous Interactive
Finales 2008

Vive la magia de la naturaleza

Para Nintendo DS hemos visto juegos increíbles, que representan un paso adelante en cuanto a ingenio; por ejemplo tenemos **Castlevania DoS** o **Lost In Blue**, pero sin duda de los más significativos ha sido Rune Factory, juego desarrollado por Marvelous Interactive y que es la respuesta a las peticiones de los fans de **Harvest Moon** por un juego más profundo.

La premisa original no va a variar, eres el dueño de una granja y como tal debes cuidarla y estar al pendiente de cada aspecto dentro de ella, desde la alimentación de tus animales hasta el riego de las plantas, pero además, debes salir de ella de vez en cuando... y es justo ahí donde **RF** toma forma, ya que a diferencia de otras versiones la historia principal se encuentra lejos de tu hogar.



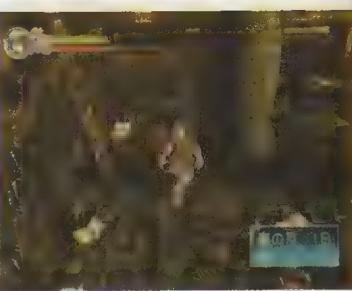
Por ningún motivo debes descuidar las labores de tu granja, siempre debes atenderla para mantener la producción.

Vivirás una aventura al estilo de **Final Fantasy**, es decir, un RPG completo, donde deberás unirte a un equipo de personajes para poder vencer al peligro que se avecina. No esperes grandes efectos visuales en las invocaciones, pero créenos que no hace falta; si el argumento resulta tan bueno como la versión para Nintendo DS que apareciera hace más de un año, nos encontramos ante una gran obra.

La interacción con el Wiimote no se ha revelado aún, pero creemos que se utilizará para marcar los comandos de ataque y defensa, así como las labores de cuidado de la granja.



Las peleas son muy emocionantes, la estrategia te dará la ventaja contra el enemigo.



Cada lugar guarda sus secreto, no dejes de revisar cada habitación.



SUPER SMASH BROS.®
BRAWL
Wii
SUPER SMASH BROS.
BRAWL
T
Búscalo en tu tienda FAVORITA
Nintendo®

SimsAnimals

Electronic Arts
Enero 2009

Electronic Arts sigue explorando nuevos horizontes para su popular franquicia de simulación de vida, por lo que en esta ocasión nos trae una edición bastante especial, **SimsAnimals**, donde se deja atrás a los seres humanos para dar el rol principal a algunos animales salvajes; de entrada como que no suena muy bien esta idea, pero una vez que lo miras en movimiento, te das cuenta de que es un gran proyecto que, de manejarlo bien, dará mucho de qué hablar en los meses venideros.

La interacción con los animales será en sus ambientes naturales, como lo son los bosques; esto abre una gran gama de posibilidades, ya que por principio de cuentas, debes tener claro que no van a reaccionar como tú piensas que lo harán, es decir, si crees que porque a un oso le des algo de comida ya está domesticado, estás en un error, pues nunca van a perder su instinto salvaje, situación que va a influir en todo el desarrollo del juego.



La naturaleza en todo su esplendor nos es mostrada en este juego.

Los ambientes que se han creado te harán pensar que realmente te encuentras en un bosque lleno de animales, donde tu objetivo no será otro más que disfrutar de su existencia y aprender de ellos; esto lo lograrás haciendo diversos experimentos, que tendrán que ver con la alimentación y la convivencia, todo sustentado en el control del Wii, permitiendo con ello una interacción total, difícil de ver en otras consolas.



Elige cuidadosamente las especies que van a habitar en el mismo suelo.

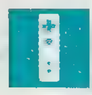
Cabe mencionar que además de la edición para Wii, aparecerá una más para NDS, lo que deja claro que EA está apoyando la idea revolucionaria de Nintendo, y que desea alejar esa imagen "conservadora" que tuvo por años en los que todos sus juegos parecían simples calcas, pero bueno, con todo esto los únicos beneficiados seremos nosotros al tener juegos de gran calidad.



Resulta muy relajante ver a los animales en su estado natural, sin jaulas de por medio.



Los movimientos han sido trabajados de manera perfecta; son idénticos a los reales.



Sim City Creator

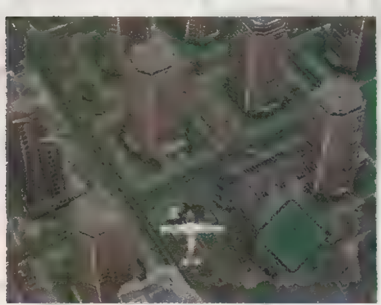
Electronic Arts
Pendiente

Los juegos de simulación no han tenido tantos exponentes como debería en Wii, pero dicha situación parece que pronto terminará gracias al lanzamiento de juegos como **SimsAnimals**, **The Sims** o **Sim City**, del cual te vamos a hablar un poco para que lo vayas conociendo antes de su próximo estreno de manera exclusiva en la plataforma de Nintendo, donde se espera que logre retomar el éxito que tuviera en los años del Super NES.

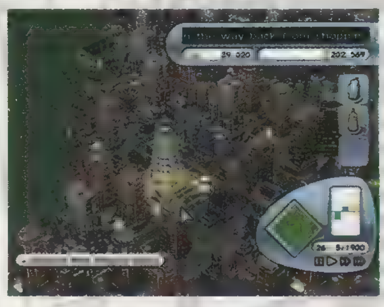


Parece complejo, pero crear una ciudad resulta muy divertido.

Para quien desconozca el concepto, podemos decirles que se trata de un título donde debes construir una ciudad entera; de primera vista parece algo complicado o que tomará mucho tiempo, pero en realidad es muy sencillo, sólo seleccionas de un menú el tipo de edificio que querrás, después su altura, para finalmente ubicarlo donde mejor te convenga.



Cada edificio debe tener una área verde, tenlo siempre en mente en tus creaciones.



Una ciudad tan grande debe contar con un buen sistema de transporte para sus habitantes.

[illegible] te es lo que debes tomar en cuenta.

Como debes estar pensando, el Wiimote será la herramienta principal de creación, de manera que seleccionar el estilo y tamaño de tus construcciones será tan sencillo como apuntar y decidir. Todo apunta a que aparezca a finales de año, pero de cualquier modo te mantendremos informado.



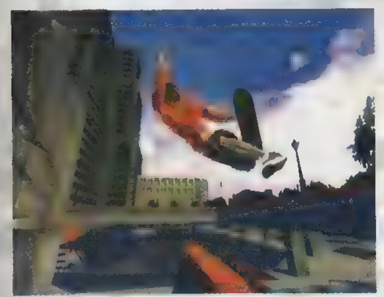
Skate It

Electronic Arts
Noviembre 17 de 2008

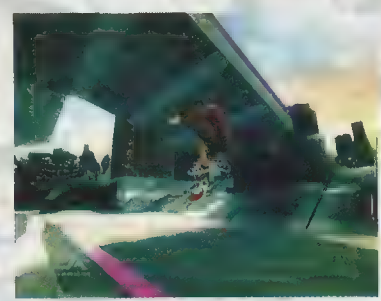
Patinar nunca había sido una experiencia tan completa como en Skate it

Uno de los anuncios que ya se esperaban era el de **Skate It**, un título desarrollado por Electronic Arts en el que representaremos a patinadores callejeros, muy parecido a la serie **Tony Hawk** de Activision, pero con diferencias muy marcadas en el *gameplay*, que se espera lleven a estos juegos a un nivel donde por algunos problemas nunca se han colocado.

Eres un joven patinador, que quiere demostrar que tiene lo necesario para entrar a la élite de dicha disciplina, pero para conseguirlo, debes vencer a los mejores, lo cual no será nada sencillo. Dominar las acrobacias te costará algo de tiempo, ya que no sólo deberás memorizar secuencias de botones, sino que además las combinarás con movimientos del Wiimote, dando una experiencia mucho más agradable. Este tipo de juegos eran algo seguro, de hecho nos extraña que Activision no haya mostrado algo parecido para su franquicia de **Tony Hawk**, que durante años se ha mantenido como referente en el mercado, pero bueno, sólo el tiempo nos dirá qué es lo que tienen pensado para sus series.



Cualquier rampa es buena para crear una acrobacia nueva; no dudes en practicarlas.



Los escenarios han sido perfectamente creados para sacarles el mayor provecho.



Ten mucho cuidado, mientras más alto, más duele la caída.

Pero realmente lo que marcará a este título es el hecho de que para simular que estás en una tabla de *skate*, hará uso de las bondades de la Balance Board, con la que marcaremos las curvas, saltos y algunos otros movimientos. Aún no se sabe si será forzoso usar este aditamento o si también tendrás la opción de un control ordinario.

Vale la pena destacar este juego del resto de patinetas, ya que EA propone algo nuevo, está haciendo uso de las herramientas que Nintendo brinda de forma brillante, lo que de seguir así los convertirá en la licencia externa a Nintendo de mayor peso.

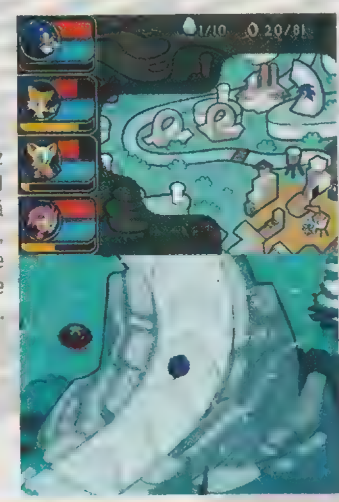


Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

Sega
Pendiente

La famosa mascota de Sega, **Sonic**, no va a tener descanso en un buen rato, ya que además de su próxima aventura en Wii, lo tendremos en el Nintendo DS, pero no en un título al estilo de la serie **Rush**, ya que en esta ocasión se ha decidido que debute en los RPG, situación que puede llevar al erizo a nuevos horizontes.

Sobre la historia que el juego tendrá, se sabe que Sonic deberá rescatar a **Knuckles** de **Robotnik**, pero creemos que eso sólo será el comienzo de una intrincada trama que nos llevará a aliarnos con viejos conocidos y algunos personajes de estreno para **Dark Brotherhood**, lo que enganchará al jugador conforme avance en la aventura.



Para ser la primera vez que el erizo azul llega al género de los RPG, lo está haciendo de gran manera, cuidando cada detalle como el gráfico, que luce impecable.

El aspecto gráfico es bueno, todo creado en 2D, con trazos y colores muy llamativos, que a pesar de no tener el acabado de **Final Fantasy IV**, logra dar un buen ambiente, transmitir justo lo que se requiere en el momento. Aunque aún no se han dado muchos detalles del *gameplay*, parece ser que utilizaremos el Pad para desplazarnos, mientras que las acciones con el *Stylus* quedarán para los momentos en que combatamos.

Sonic Team hace bien en intentar ampliar la variedad de géneros en los que aparece su mascota, pero lo mejor es que lo sustenten con creatividad, sobre todo después de haber visto lo que lograron en **Sonic Riders**, que la verdad dejó mucho que desear; pero bueno, todo apunta a que les irá mejor con este nuevo proyecto.



Cada personaje tiene movimientos diferentes. úsalos en el momento adecuado para ayudar a tu equipo en momentos de apremio.





Sonic Unleashed

Después de haberlo visto en diferentes títulos como complemento, por fin es turno de ver al erizo azul en una nueva aventura, que esta vez se titula **Sonic Unleashed.** Para nadie es un secreto que esta serie ha pasado por varios problemas de originalidad, tendencia que comenzó a su llegada a los 128 bits y que de no ser por Sonic Rush! para Nintendo DS tal vez enfrentaría un destino parecido al de **Mega Man** de Capcom en el Nintendo DS.



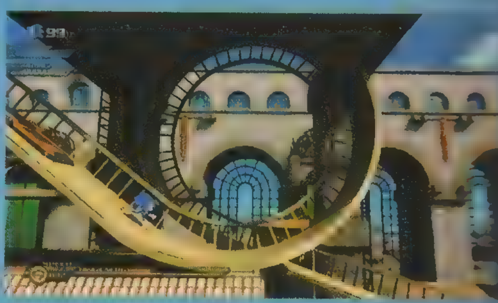
Los aros aún son parte importante para completar cada nivel del juego.

Por todo lo anterior, **Sonic Unleashed** promete ser el juego de aventuras que todos ansiamos, claro está, sin perder la sensación de velocidad que siempre acompaña a **Sonic**, pero dosificada, que no sea el elemento principal del título, ya que era justamente lo que agradaba de sus apariciones en Sega Genesis: que en algunos momentos debías detenerte, pensar algún salto o movimiento, y no simplemente mantener el control presionado hacia adelante mientras observas correr al erizo.

Los giros y la velocidad extrema están de regreso para tu Wii

El argumento volverá a enfrentarnos con viejos conocidos como **Robotnik**, quien de nueva cuenta quiere apoderarse del mundo, por lo que debes impedir sus planes antes de que sea demasiado tarde. No se sabe aún de **Tails** o **Knuckles**, pero es seguro que aparecerán en algún momento de la historia, aunque tampoco estaría nada mal que incluyeran nuevos compañeros.

Su anterior aventura en Wii supuso un ligero avance respecto a lo visto en otras consolas, por lo que esperamos se tome en cuenta en la creación de **Unleashed**, sobre todo en cuanto al diseño de los niveles se refiere, con giros y saltos por todos lados.



No sólo corriendo se termina un nivel, también debes pensar antes de realizar otros movimientos como saltar o atacar.



Spider-Man: Web of Shadows

Un nuevo enemigo se acerca...

El famoso Hombre Araña está de vuelta gracias a Activision, quienes preparan **Web of Shadows**, un título original donde nuestro héroe deberá enfrentar peligros nunca antes vistos, por lo que deberás olvidarte del **Duende Verde** o del **Hombre de Arena**; en esta ocasión todo es nuevo, no está basado en películas o cómics, lo que de entrada todos sus fans agradecerán.

Spider-Man 3 para Wii fue una gran decepción en todo sentido, pero el punto del que más adoleció el título fue el *gameplay*; controlar a **Spider-Man** era sumamente complicado, podías pasar horas en acostumbrarte, por lo que Activision tiene muy claro que debe borrar ese mal recuerdo y regresar al buen camino que ya había encontrado con las primeras versiones que realizara para Nintendo GameCube.



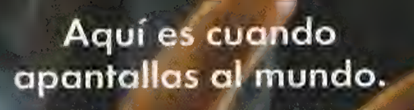
El nuevo peligro del Hombre Araña parece venir del espacio.



© 2008 Activision

Se esperan los ambientes más grandes jamás creados para un título de superhéroes, que realmente Nueva York tenga vida, lo cual no dudamos que vayan a conseguir, pero preferiríamos que trabajaran un poco más en cuanto a la utilización del control, que combinara aspectos de la tercera parte (que no fue del todo mala) y del reciente Friend or Foe; eso seguro que colocaría al juego como uno de los más esperados del año.

Aquí es cuando apantallas al mundo.



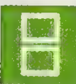
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.



Descubre si eres cazador o presa con Metroid Prime Hunters

Lighter. Brighter.

NINTENDO DS Lite



Spore Creatures

Electronic Arts
Finales 2008

A recientes fechas EA ha estado innovando mucho en cada uno de sus juegos, intentando hacerlos más divertidos y menos complicados; clara muestra de dicha política es **Spore**, un título donde no hay armas, héroes, guerras o magos, sólo cuentas con tu creatividad para demostrar que eres diferente. Este juego ya había aparecido antes en PC, convirtiéndose en un éxito inmediato, por lo que en su arribo a Nintendo DS se espera una situación similar o incluso mejor.

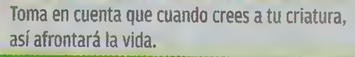
En **Spore**, el chiste del juego es que crees tus propios monstruos con las herramientas que te dan; puedes hacer criaturas realmente raras, como si fueran de otro planeta, el caso es que experimentes todo lo que puedas, ya que una vez que hayas creado a tu monstruo, tendrá vida y deberá adaptarse al medio con las cualidades que le diste, así que es mejor estar preparado para cualquier situación.



Deja volar tu imaginación, puedes crear prácticamente todo lo que quieras, el editor de **Spore** es sumamente completo.

De lo más interesante del título es intentar crear seres con formas de otros personajes famosos, lo que volverá muy divertida cada sesión; para dar forma a cada criatura, se usará la pantalla táctil, en la cual podrás ver todos los elementos que puedes integrar a tu obra, mientras que en la superior se te muestra cómo quedaría; es de lo más sencillo, incluso puedes poner tu "granito de arena" y como si fuera **Animal Crossing**, modificar algunos diseños. **Spore** es un excelente juego, viene precedido de una gran popularidad, lo que respalda esta gran idea, pero lo mejor de todo es que se aprovechan las ventajas del sistema para volverlo la mejor versión existente.





Toma en cuenta que cuando crees a tu criatura, así afrontará la vida.



A pesar del estilo de juego, los peligros no van a faltar en tu destino.



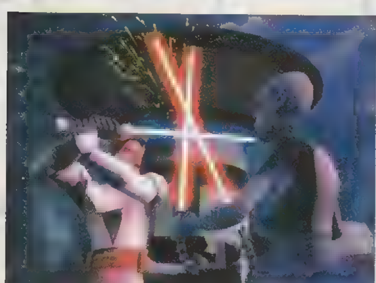
Star Wars The Clone Wars: Lightsaber Duels

Lucas Arts
Finales 2008

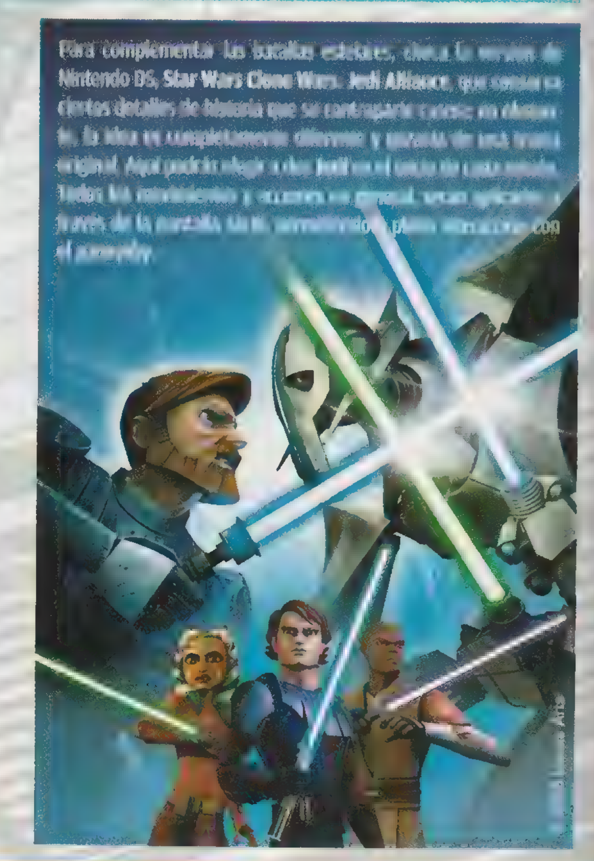
La guerra de los clones entra en un punto climático y se decidirá en tus manos

Hace pocos días, la nueva cinta de **Star Wars** causó furor entre los fans, aunque en esta ocasión no se trataba de escenas de actores reales, sino personajes animados como se ha visto en las pasadas entregas de **Clone Wars** que se transmitieron por Cartoon Network. Para aprovechar tal acontecimiento, LucasArts pondrá en nuestras manos el videojuego **Clone Wars: Lightsaber Duels**, para que explores todos los rincones de una galaxia muy lejana. El concepto también incluye la serie de televisión y si quieres aprovechar bien la historia, será recomendable que no pierdas detalle de los tres medios, pues en cada uno se darán pautas para que comprendas a la perfección lo que ocurrió antes de que se tuviera una nueva esperanza.

Durante el juego verás a personajes conocidos del Universo **Star Wars** como **Anakin Skywalker** y su nuevo aprendiz, **Ahsoka Tano**, consiguiendo que la aventura te transporte por diferentes situaciones que necesitarán de la fuerza para completarlas. De hecho, para que tengas todo presente, sería interesante que jugaras **The Force Unleashed**, pues allí conocerás al aprendiz de **Darth Vader** y con quien **Ahsoka** tendrá una batalla muy importante. En cuanto al *gameplay*, podemos esperar un juego de acción continua, poniendo en tus manos un sable láser a través del Wiimote, para ser partícipe de los combates más intensos que seguramente disfrutaste en la reciente película animada, que se ubica entre el **Episodio II: Attack of the Clones** y **Episodio III: Revenge of the Sith**.



Por primera vez el Wiimote se transformará en un sable láser, el sueño de millones de fans.



The Conduit

High-Voltage Software
Finales 2008

Una de las más grandes promesas para el sistema es The Conduit

De lo mejor que se mostró en el evento tenemos a **The Conduit**, un juego que desde hace algunos meses ha estado causando revuelo debido a que pertenece al género de los *First Person Shooter*, que contrario a lo que se pudiera pensar, no ha sido tan explotado en Wii (salvo **Metroid Prime 3**, claro), pero sus desarrolladores aseguran que será un parteaguas importante en la consola.

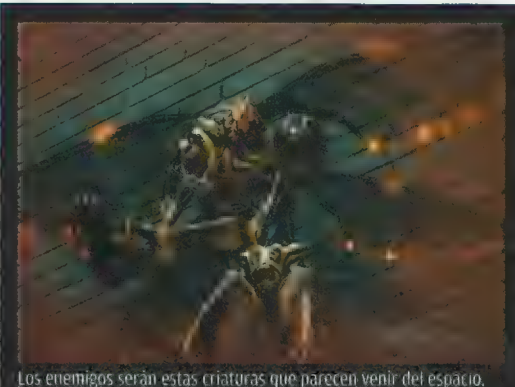
No se sabe mucho acerca de la historia, salvo que al parecer la humanidad deberá enfrentarse a una invasión de seres de otros planetas; pero esta situación queda atrás cuando se menciona que el control será explotado como pocas veces se ha visto; no sólo servirá para apuntar y disparar, sino al parecer también será para realizar otras acciones que complementarán lo que hasta ahora parece una aventura sin igual. Lo que más hay que destacar es el gran trabajo en las texturas, es parecido a lo que realizó Retro Studios en la serie de **Samus**, pero aquí se nota mejor acabado, sobre todo en los escenarios.



Las armas son de lo más novedosas que hemos visto en juegos de primera persona.



Apuntar con el Wiimote será de lo más sencillo, pero lo mejor es que el Wiimote tendrá otros usos.



Los enemigos serán estas criaturas que parecen venir del espacio.

Un aspecto que vale la pena resaltar es que se ha dicho que incluirá *multiplayer on-line* hasta para 16 personas al mismo tiempo, lo cual deja ver que las partidas serán sumamente emocionantes. Seguro que modalidades como capturar la bandera o survival no quedarán fuera. Aunque todavía no está confirmado al cien por ciento, existe la posibilidad de que utilice el Wii Speaker que Nintendo anunciara para acompañar la experiencia de **Animal Crossing**, lo que sin duda sería una extraordinaria noticia.

The Conduit es un título que parece estar destinado a cosas grandes; no ha hecho mucho ruido, en buena parte porque la compañía detrás del proyecto no es muy grande, pero podríamos estar ante la revelación del año.



Tiger Woods 09 All Play

Electronic Arts
Finales 2008

Para nadie es un secreto que el golf no es un deporte tan popular como el futbol en nuestro país, pero a pesar de ello los videojuegos que lo toman como base resultan ser siempre bastante entretenidos y como ejemplo tenemos la serie **Mario Golf**. Pues bien, Electronic Arts quiere que esta actividad tenga el peso que realmente merece, por lo que para su más reciente versión de **Tiger Woods**, se ha preocupado demasiado por el *gameplay*, en específico el que tendrá en Wii, por lo que este año seguro será el mejor en la historia de la franquicia.

La serie de **Tiger Woods** siempre ha sido buena, eso no lo negamos, pero lo cierto es que jugarlo resultaba algo complicado; con tantos medidores de potencia y precisión, se dejaba para mejor ocasión el factor estrategia y diversión, lo que ahora parece no será así gracias al Wiimote, con el que se pretende mejorar la experiencia de juego, al mismo tiempo que se vuelve más accesible para otros jugadores.

Conviértete en el mejor del mundo

Se seguirá la misma mecánica que en **Wii Sports**, simulando el swing de los bastones de golf, pero a diferencia del título de Nintendo, podrás elegir entre un número mayor de palos y campos para jugar. La precisión en los movimientos es algo en lo que se ha trabajado bastante, sobre todo al momento de darle fuerza al tiro, para que no termine la pelota en una trampa de arena o en algún lago.

En la conferencia que tuvo EA, remarcó el apoyo que está dando a Wii, por lo que su serie deportiva es un hecho que tenga un *gameplay*, que la volverá de las mejores.



Podrás golpear la pelota en partes específicas para lograr mejores efectos.



La fuerza que impirmas en cada lanzamiento será la misma que se vea reflejada en pantalla.



La concentración será vital para que logres un golpeo adecuado en cada una de tus actuaciones.

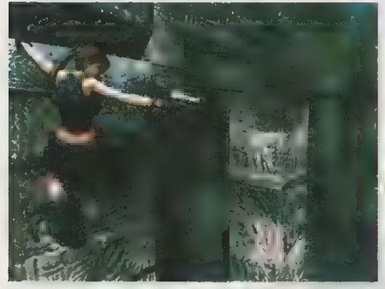
Tomb Raider Underworld

Eidos Interactive
Pendiente

La chica más ruda de los videojuegos está de vuelta en una aventura sorprendente

La señorita **Croft** está lista para protagonizar una nueva aventura en Wii, con la que se espera supere el éxito obtenido en su edición de aniversario, donde, dicho sea de paso, fue en la consola de Nintendo donde tuvo mejor recibimiento. Su regreso debía ser espectacular, por lo que se ha creado una historia muy especial, que seguro dará a los fans lo que siempre habían deseado: acción en estado puro.

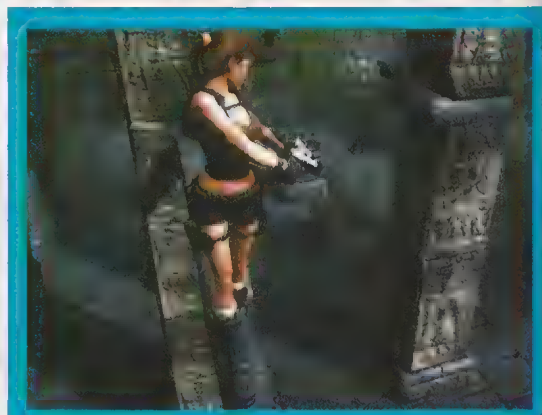
Todo girará en torno al martillo de **Thor**, el dios del Trueno... no, no es sarcasmo, es cierto, al parecer dicha arma mitológica sí existe y como suele ocurrir, ha caído en malas manos, por lo que nuestra heroína, **Lara Croft**, debe encontrar una manera de solucionar dicha complicación, lo cual no va a ser dialogando, ¿verdad?, sino usando otros métodos que se le dan muy bien a esta muchacha, por lo que vete preparando para ver en pantalla grandes dosis de acción acompañadas de la belleza de **Lara**.



Si te atacan en cualquier momento no vas a estar indefensa: regrésales el ataque.



La exploración e intriga no van a quedar fuera de esta nueva entrega de **Tomb Raider**.



Gracias al exclusivo control de la consola, no vas a tener problema para apuntar a tus objetivos.

El Control del Wii será crucial para darle un enfoque diferente a la aventura, aunque todavía no se sabe si se utilizará como en la entrega o se le dará alguna utilidad ficticia; lo que sí [illegible] que [illegible] en los nuevos niveles enfocados a la versión de Nintendo, tal cual ocurriera antes, ya que debido a esto logró despuntar del resto.

Los títulos de **Tomb Raider** poco a poco han ido correspondiendo a su fama con calidad, situación que antes no ocurría, por lo que creemos que en **Underworld** se dará un paso significativo hacia su verdadera evolución.

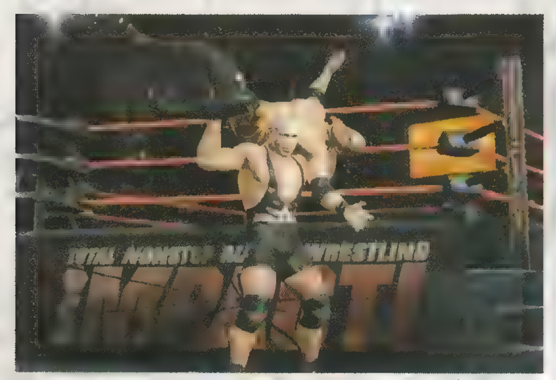


TNA Impact!

Warner Bros. Interactive
Finales 2008

Una vez dentro del ring no querrás salir

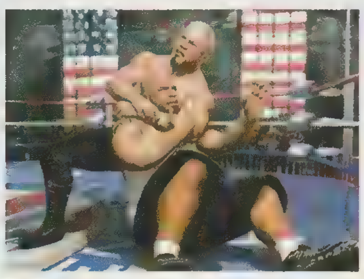
Es un hecho que los juegos de lucha libre no han sido como los fans de este deporte hubiéramos querido; siempre soñamos ser directores y decimos: le hubieran puesto esto, cambiado aquello, el *gameplay* sería mejor así y no es para menos, pues los últimos juegos no han tenido un verdadero *punch*, o carecen de un estilo de juego dinámico, no como ocurría antes con piezas de colección como **Fire Pro Wrestling** o **WCW VS NWO Revenge**. Ahora, el peso recae sobre THQ con su **Smackdown**, pero afortunadamente, Midway también entrará en el *ring* para ofrecernos una alternativa que será tan emocionante como un salto mortal desde la tercera cuerda.



Seguro que no le espera nada bueno a este luchador...

A diferencia de los otros títulos de lucha, **TNA Impact!** está desarrollado bajo el concepto del programa de televisión y estará listo para tu Nintendo Wii en este verano. El concepto general es idéntico al del *reality*. Bastará con que escojas tus mejores ataques y técnicas de combate para personalizar tus movimientos y, por supuesto, el traje para que brilles en el cuadrilátero y conquistes el campeonato. En TNA el estilo de juego será muy visual, tendrás las mismas opciones de batalla que en otros títulos de lucha libre, pero aquí los ángulos de cámara te presentarán tomas aéreas espectaculares, tal como si fueras un asistente al show, pero con la peculiaridad de que aquí serás tú quien controle las acciones.

Algunos de los gladiadores que podrás encontrar son Kurt Angle, Booker T, Sting, Jeff Jarrett, Christopher Daniels y otros tantos que activarás conforme avances en el juego. Como es de esperarse, existirá el clásico glamour de estos eventos, así como las llaves y firmas o movimientos personales como el Canadian Destroyer, The Clutch o el Scorpion Deathlock que se han vuelto épicos en la lucha estadounidense. En sí, es una opción diferente a lo ya experimentado sobre el cuadrilátero, pero conservando la esencia de la lucha libre.



La diferencia entre un buen luchador y uno del montón radica en la resistencia a las llaves.



Las entradas de los personajes son de lo más espectaculares en los juegos de lucha.









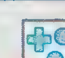
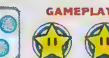



CLUB
NINTENDO

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Este mes, el lado oscuro se presentará en el Wii

[illegible] Darth Vader [illegible]. Desde el NES cruzamos una [illegible] Anakin [illegible] El Emperador, Darth Vader y su nuevo aprendiz Sith, [illegible]

GRÁFICOS  
SONIDO  
GAMEPLAY  
HISTORIA  
DIFICULTAD  

RANKING 



Conoce el poder del los Sith

La saga de **Star Wars** continúa en **The Force Unleashed**, título desarrollado por LucasArts, en donde tendrás la oportunidad de reencontrarte con los clásicos personajes que han librado una tremenda batalla en todas las galaxias, así como otros protagonistas nuevos que aumentarán el grado de emoción a esta popular franquicia creada por George Lucas. Este título promete mostrar nuevas revelaciones sobre la galaxia de **Star Wars**, detalles únicos que incrementarán tus conocimientos sobre los **Jedi** y **Sith**. La historia es bastante extensa e importante, una creación totalmente original transportada a videojuego, que abrirá un sinfín de posibilidades para las consolas de Nintendo (Wii y Nintendo DS), además de ser precursora para la próxima aventura conocida como **Clone Wars**, y se centrará en terrenos inexplorados que comprenden entre **Star Wars: Episode III Revenge of the Sith** y **Star Wars: Episode IV A New Hope**. Aquí, por primera ocasión podrás estar codo a codo con uno de los villanos más icónicos de la franquicia, conocer la "historia" del lado oscuro y sus [illegible] planes de conquista y dominación en el universo **Jedi**. De hecho, tus decisiones serán de vital importancia, pues cada una de ellas podrá cambiar el curso de tu destino.

En esta nueva historia, podrás cazar a los rebeldes **Jedi** tomando el papel del aprendiz de **Darth Vader**, recorriendo sitios conocidos de los capítulos III y IV, así como otras zonas totalmente nuevas.







Compañía: **LucasArts**
Desarrollador: **Krome Studios**
Categoría: **Acción**







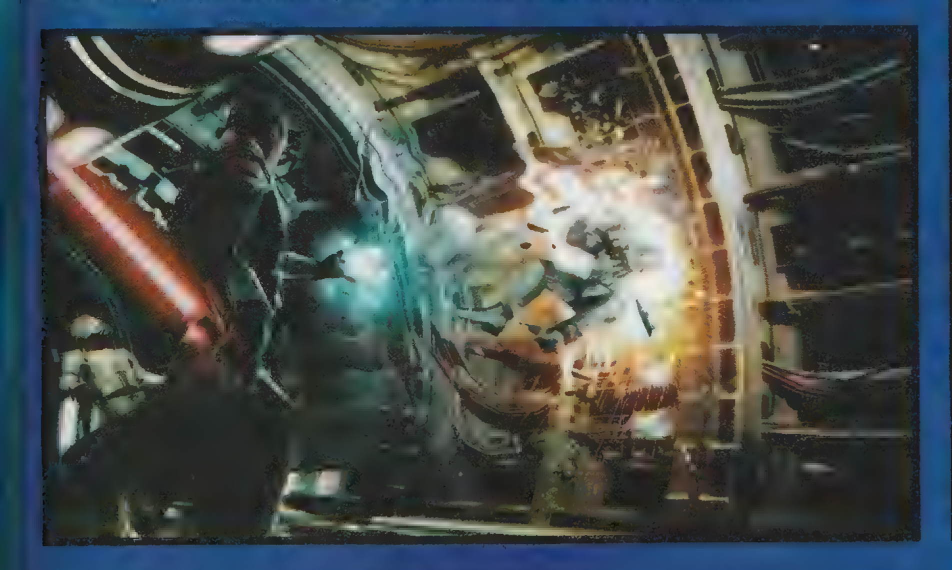
Movimientos con extrema realidad

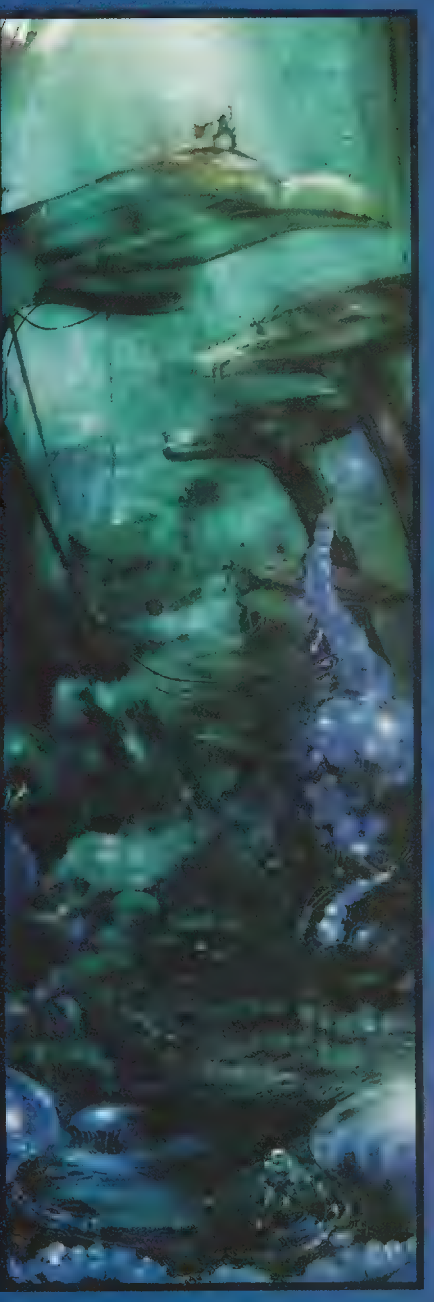
No sólo se trata de una nueva temática desprendida de la saga de sables y pistolas láser, sino que incluso aprovechando las características de la nueva generación, podrás disfrutar del gameplay como nunca antes pues se destacarán nuevas cualidades que dan resultados más precisos en la física del sistema de juego, logrando que cualquier cosa en el entorno reaccione de la misma forma que ocurriría en la realidad. ¿A qué nos referimos con eso? Simple, mi estimado amigo y lector, cuántas veces no observas tú en los videojuegos los objetos se destruyen de una forma peculiar que nada tiene que ver con la realidad, por ejemplo, las cajas de madera que se rompen en triángulos y luego desaparecen, o los cristales que parecen hechos de azúcar y no siguen una lógica; pues eso no ocurrirá en **Star Wars: The Force Unleashed**, ya que cada elemento del juego tendrá valores predeterminados y cualidades físicas que cumplirán a detalle las características del elemento, así podrás ver cómo la madera realmente se rompe en astillas y los cristales en trozos de distintas dimensiones.

Libera el poder del aprendiz y lucha por mejorar sus habilidades en cada uno de sus cuatro poderes de la fuerza (empujar, agarrar, rechazar e iluminar); de hecho, los podrás combinar para generar combos espectaculares que serán vitales para tu desarrollo en el juego.



Esta misma cualidad de acción y reacción aplica para los personajes a través del sistema Euphoria, desarrollado por NaturalMotion Ltd. La inteligencia artificial fue mejorada de tal manera que lo notarás inmediatamente, los enemigos pensarán y tendrán acciones como soldados reales; olvídate de los enemigos kamikazes que contraatacan sin importar las desventajas, ahora su comportamiento resultará más dinámico y desafiante, comportándose de diferente manera dependiendo de la situación. Para competir en contra de poderosos enemigos, debes mejorar tus capacidades de uso de la fuerza, perfeccionar tus ataques y dar tu máximo esfuerzo en el lado oscuro.





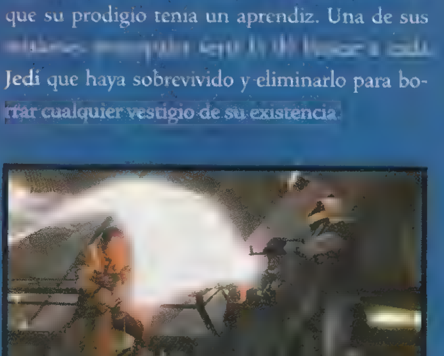
Como detalle exclusivo para el Wii, podrás liberar el poder demoledor de la fuerza con un giro de tus manos utilizando el Nunchuk y tomando el Wiimote como si fuera el sable láser; con esto, sentirás y vivirás la experiencia de las peleas legendarias como nunca antes. Los controles responderán a la perfección, no hay retrasos en los comandos por lo que cada movimiento que hagas, lo verás reflejado en pantalla. ¿Recuerdas lo que te hemos comentado sobre **Wii Sports Resort**?; éste incluye un minijuego de batalla con sables [illegible] intensidad de combate [illegible] **The Force Unleashed**, valiéndote de la combinación de habilidades mentales que liberen tu poder, [illegible] *lightsaber*. Toda esa experiencia de juego la podrás usar como referencia para el próximo título: **Clone Wars**.



¿Quién es Starkiller?

Así como **Anakin** tuviera la fuerza desde niño, también podíamos encontrar una enorme cantidad de midiclorianos fluyendo por el cuerpo de **Starkiller**. Él es el hijo de un **Jedi** conocido como [illegible] los **Jedi** eran exterminados uno a uno cuando [illegible] que su prodigio tenía un aprendiz. Una de sus [illegible] **Jedi** que haya sobrevivido y eliminarlo para borrar cualquier vestigio de su existencia.





"El Wii es una magnífica plataforma para **The Force Unleashed**, pues sus controles con sensores de movimiento realmente traen la emoción del juego a la vida", comentó **Jim Ward**, presidente de **LucasArts**.

En **The Force Unleashed** el sistema de combos [illegible] si fuera **Marvel VS Capcom**. También contarás [illegible] bien, ¿te acuerdas de los típicos rayos del Emperador con los que somete a **Luke** en el **Episodio VI**? **Starkiller** [illegible]

En conclusión

Star Wars [illegible]

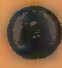


Los expertos comentan...



MASTER

A pesar de que no soy fan de este universo, debo decir que los juegos de **Star Wars** siempre han sido excelentes, desde la trilogía de Super Nintendo hasta los **Rogue Leader** de Nintendo 64 y Cubo. Obviamente este juego no se podía quedar fuera, ofrece una gran aventura apta para todo tipo de videojugador, en el que encontrarás reto y diversión por igual.



CROW

LucasArts tardó bastante en publicar un juego de **Star Wars** para el Wii a pesar de lo práctico es el Wiimote, pero estamos satisfechos con los resultados. Con **The Force Unleashed** viviremos una historia inédita para las consolas, con gráficos espectaculares y *gameplay* único que será del agrado de los fans, quienes seguramente ya están ansiosos de ver **Clone Wars**.



PANTEÓN

El universo de **Star Wars** es tan amplio, que se pueden sacar y sacar juegos, películas y cómics alternos sin mucho problema; esto es bueno a medias, porque a veces cansa todos los cambios que hacen, tanto a la trama, como a los personajes. **The Force Unleashed** es una gran opción que se salva por su genialidad y buen *gameplay*, es un juego obligatorio para fans.

Los años maravillosos

La época dorada de los videojuegos

SUPER NINTENDO

Hace un par de números les comentamos en esta sección acerca de lo que representó el NES (Nintendo Entertainment System) para la industria; pues bien, ahora es turno de hablar de la siguiente consola de la Gran N, el Super Nintendo, que marcó la década de los años 90 de una manera muy especial, ya que es considerada la mejor época de los videojuegos; esto gracias a sus innovadores juegos y periféricos, que impulsaron el medio a niveles nunca antes imaginados.

Te invitamos a que leas este artículo para que conozcas la historia de este gran sistema; seguro que recordarás grandes momentos, en caso de que lo hayas conocido, pero de no ser así, podrás averiguar el porqué de su fama.

A continuar el dominio

Después del gran éxito que tuvo el NES, Nintendo debía planear muy bien su siguiente paso; no podía precipitarse o el gran avance que había logrado en el mercado se vería afectado, por lo que pasaron varios años antes de que tuviéramos entre nosotros la segunda consola de esta compañía.

Como es lógico, el primer país que tuvo la suerte de probar el Super Nintendo fue Japón (donde se le conoció como Super Famicom), lo cual ocurrió en 1990 y desde ese momento ya se vislumbraba el gran éxito que tendría. Su lanzamiento en América se dio hasta abril de 1992, casi dos años después de que apareciera en tierras orientales; una larga espera, pero fue recompensada con un diseño exclusivo para nuestro continente, además de que al poco tiempo comenzaron a aparecer extraordinarios títulos.

F-Zero

Castlevania: Dracula X

Super Mario Kart

Un gran avance tecnológico

Muy bien, ya hablamos de su lanzamiento, pero ¿por qué era tan especial el SNES? Para empezar, comentemos el exterior de la consola, sus colores gris y morado la volvían sumamente atractiva, pero la primera diferencia notable con respecto al NES era que en el SNES los juegos se colocaban por fuera de la consola y no por dentro, lo que permitiá que fuera más sencillo usarlos.

Otro cambio fundamental se dio en el control. Nintendo siempre ha tomado muy en cuenta este elemento, sabe que es pieza clave para disfrutar de un título, de modo que para el Super Nintendo realizó varios ajustes. Por principio de cuentas tenemos que la forma ya no era rectangular, ahora de cada lado tenía dos pequeños semicírculos que permitían sujetarlo de manera más cómoda, lo que daba por resultado movimientos más ágiles.

En cuanto a los botones, se aumentó el número de éstos, de manera que en la parte frontal contábamos con cuatro, A, B, y los nuevos X e Y, mientras que en la superior teníamos los innovadores L y R. El pad también fue mejorado, ahora era más suave y permitía realizar secuencias de movimientos sin ningún problema; en el centro del control se ubicaban los botones Select y Start para ambos jugadores.

Hermosa por fuera...

...Pero aún más interesante por dentro, así podríamos referirnos a esta consola ya que tenía demasiadas características que la hicieron despuntar de la "competencia" que tenía en aquellos años, principalmente porque su procesador era de 16 *bits*, del doble de capacidad que su antecesor, pero además de esto contaba con chips extras que ayudaban al procesador principal a completar sus funciones de una manera más sencilla.

Lo anterior evitaba que la acción en pantalla se viera afectada por constantes pausas cuando existían demasiados elementos en pantalla, permitiendo no sólo juegos más largos, sino también un sinfín de detalles visuales, como lo pueden ser reflejos, transparencias o incrementos de tamaño en una imagen.

Seguro que has escuchado hablar del famoso Modo 7 del Super Nintendo, el cual permite generar efectos de rotación y escala en los sprites del juego, pues bien, esto era una cualidad exclusiva de la consola, pero como debes imaginar, además del Modo 7, también había otras seis modalidades distintas que permitían diversos efectos visuales y que colocaron al SNES por encima de sus competidores.

En cuanto al audio, gracias a un chip desarrollado por Sony de 8 *bits*, el sonido que podía generar era de calidad estéreo, una fidelidad nunca antes concebida para un videojuego, todo gracias a sus ocho canales de sonido, que dieron origen a soundtracks memorables como el de **Castlevania Dracula X** o **Killer Instinct**, sólo por mencionar un par de ejemplos.

Estas fueron las características técnicas de la consola, pero como ya ha quedado confirmado un sinfín de veces, lo que marcó su éxito fue la extensa librería con la que contaba, de la cual en su mayoría eran títulos de excelencia. Enseguida recordaremos algunos de los más emblemáticos, que seguro muchos de ustedes hasta la fecha siguen disfrutando.



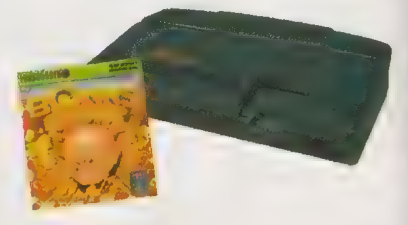
Como sucediera con el NES en su momento, el SNES también tuvo un cambio de aspecto, que lo volvió más atractivo a las nuevas generaciones. Los colores eran los mismos, el morado y el gris, mantenía los botones Reset y Power, pero el de expulsión de juegos fue retirado, ahora lo debíamos hacer con la mano. Su tamaño era lo que más sensación causaba, podías llevarlo en la mano sin problemas.

Los rivales

Todas las consolas han tenido rivales a vencer, algunos más importantes que otros, pero a final de cuentas, esa competencia los ha hecho más grandes, de cierta manera han contribuído para ser la leyenda que ahora son. El Super Nintendo de ninguna manera iba a ser la excepción a la regla, de modo que tuvo también competencia, máquinas que a pesar de no haber sido planeadas tan bien como el SNES, dieron algo de qué hablar en la industria.



El Sega Genesis representó el mayor rival para la consola de Nintendo, lo que tampoco indica que haya sido una pelea "mano a mano", de hecho, el SNES lo superó desde un principio, pero es bueno mencionar que el Genesis tenía buenas bases, nunca fue una consola hecha al vapor, sabía contra quién iba a enfrentarse y lo hizo de la mejor manera, con calidad.



Por otro lado, tenemos el Turbo Grafx 16, una consola que más que eso parecía una PC debido a su estructura. Su parte del mercado no era para nada amplia, incluso menor que la del Sega Genesis, aun así, en Japón se llegó a vender bien.

Como dato curioso te diré que los personajes insignia de ambos sistemas han llegado a aparecer en diferentes sistemas de Nintendo, aunque el corredor azul ha tenido mucha mejor suerte.

Super Mario World

Exponentes del género de plataformas no hicieron falta en el SNES, vimos de todo tipo, pero por obvias razones, dos de los mejores fueron estos títulos. El primero marcó el inicio de la carrera de **Mario** en la nueva consola; un mundo nuevo se mostraba ante nosotros, nuevos ítems, nuevos enemigos, retos, sin duda un juego excelente, que los que lo hayan jugado deben reconocerlo como uno de los grandes de la consola.

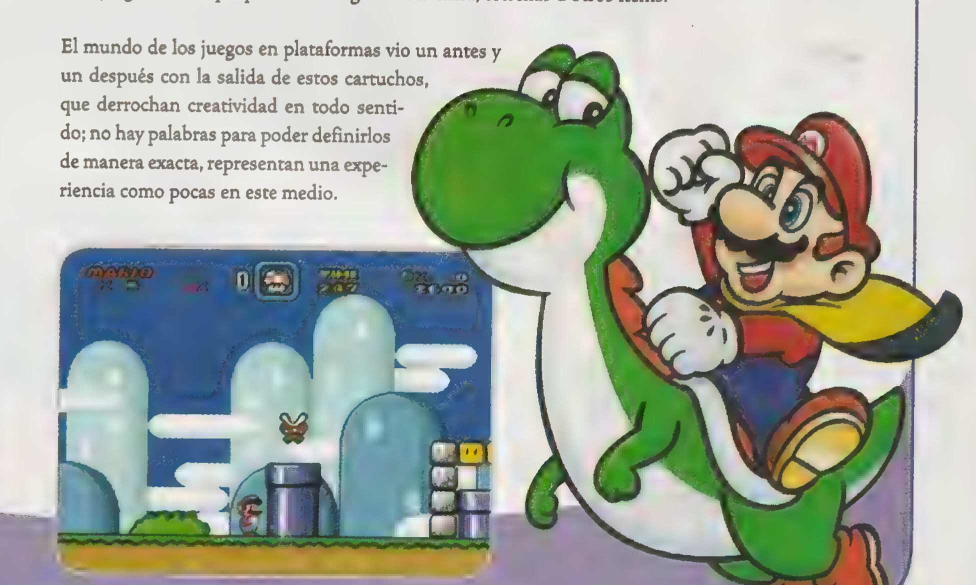
En total, **Super Mario World**, que apareció junto con la consola en 1992, tenía 96 escenas, pero no linealmente, sino que para llegar a ellas debías terminar algunos niveles de dos formas distintas, algunas veces de manera por demás evidente y en otras realmente debías esforzarte para encontrar la salida. Es ahora una pieza de colección equiparable a **Super Mario Bros. 3**; si lo tienes debes sentirte orgulloso, y si no lo conoces, no esperes más y descárgalo de la Consola Virtual.



Tuvieron que pasar poco más de tres años para que viéramos una secuela de este título... **Yoshi´s Island**, juego en donde al igual que su antecesor, controlábamos a **Yoshi** y a **Mario**, pero aquí el fontanero era tan sólo un pequeño bebé, por lo que el rol protagónico lo llevaba el dinosaurio verde.

La estructura de los niveles de este título es para aplaudir, pues hasta la fecha ningún juego en 2D ha podido siquiera acercarse a su perfección; no exageramos al decir que es una obra maestra que supone todo un reto para cualquier tipo de videojugador, tener calificación de 10 en cada nivel era un reto que muy pocas personas podían darse el lujo de presumir, además de que contaba con entretenidos minijuegos en los que podías conseguir vidas extra, estrellas u otros ítems.

El mundo de los juegos en plataformas vio un antes y un después con la salida de estos cartuchos, que derrochan creatividad en todo sentido; no hay palabras para poder definirlos de manera exacta, representan una experiencia como pocas en este medio.



International SuperStar Soccer

Desde aquellos años Konami se distinguía como uno de los desarrolladores élite del medio, y muestra clara de ello lo es **International SuperStar Soccer**, un simulador de futbol que saliera de manera exclusiva para el SNES, en el que dejaba ver todo su potencial, ya que superaba a cualquier tipo de competencia, aplastaba a los **FIFA** de EA e incluso a los títulos de Arcadia.

Todo lo anterior sucedió en 1994, año del Mundial de Estados Unidos, lo que permitió que el título tuviera un éxito sin precedente, apareciendo para el mercado latino. Su éxito, como todo buen juego deportivo, radicaba en su gran movilidad aunada a su extensa posibilidad de combinaciones; podías marcar jugadas elaboradas como paredes y regates, dando un realismo que te quitaba el aliento.

Gráficamente era espectacular, cada animación de los jugadores estaba perfectamente cuidada, no era lo mismo si dabas un pase a que si tirabas, o si realizabas esto último mientras corrías, lo que provocó que se colocara como el mejor juego de futbol del mundo. Y aunque pasan los años, mucha gente lo sigue considerando como tal, sobre todo después de que llegara su secuela, **De Luxe**, donde se recreaba de manera sublime este bello deporte.







Chrono Trigger

Han existido cientos de juegos RPG, pero en el Super Nintendo fue cuando el género alcanzó niveles de perfección nunca antes imaginados; basta mencionar sagas como **Final Fantasy**, pero si tuviéramos que nombrar sólo un título de este género, no lo pensaríamos dos veces para decir **Chrono Trigger**, la obra maestra de Square. Apareció en el Super Nintendo en 1995 y se le conoció como una obra de ensueño, ya que en su creación participó gente de renombre en la industria, como Hironobu Sakaguchi (padre de **Final Fantasy**), Nobuo Uematsu (autor de la música de **FF**), además del gran Akira Toriyama (creador de **Dragon Ball**), quien fuera el responsable de dar vida a los personajes de esta extraordinaria aventura.

La historia es de las más emotivas que jamás hayamos visto, pero lo que lo hacía destacar era la gran cantidad de finales que contenía, a los cuales tenías acceso dependiendo de tus acciones en la aventura; en total eran más de 15, por lo que el *replay value* era una de sus mejores cartas. Una vez que lo terminabas, te daban la opción New Game +, que te permitía comenzar un archivo con todos los ítems que hubieras recolectado hasta su fin, de este modo el obtener otros finales no era tan complicado. Hace poco se anunció que saldrá para NDS un *remake*, lo que significa una gran noticia; quien no lo conozca podrá vivirlo y descubrir por qué para muchas personas, incluidos nosotros, es el mejor juego RPG que jamás haya visto.





Star Fox

En 1993 el mundo recibió uno de los juegos de disparos más innovadores de todos los tiempos, **Star Fox**, que de la mano de Shigeru Miyamoto se ha colocado como una de las sagas más importantes de Nintendo. Su historia es muy especial, ya que su nombre se debe al chip FX que ocupaba el cartucho (más adelante veremos su historia), pero su éxito se debió en gran parte al estupendo *gameplay* combinado con unos personajes que realmente transmiten emociones.

La historia es básica, encontrar a **Andross**, quien quiere dominar el Sistema Lylat y detenerlo; pero lo interesante viene cuando controlas tu nave, puedes dar giros, disparar, planear, y lo mejor es que puedes realizarlo en todo momento, es decir, no se te limita dependiendo de la escena, es más, en las misiones en el espacio exterior, te dan una vista extra dentro de la nave, la cual te permite las mismas maniobras que en la normal.

Podías elegir dentro de tres dificultades distintas, en cada una de las cuales se te presentaban nuevos niveles, de forma que si querías conocer todo el juego, debías terminarlo tres veces; créenos, acabarlo en el nivel más alto era un reto considerable. Si tenías un buen desempeño durante los niveles, al final se te daba un alto porcentaje de calificación que además de darte una considerable cantidad de puntos, te permitía ganarte algunos *continues*.








UNIVERSO BIG BANG
PRESENTA
CANTINFLASHOW
Por sólo
$299
al mes
Más gastos de envío
ShopinMas y la revista Big Bang presentan en exclusiva la colección completa de la serie animada que hizo historia en Televisión, "Cantinflas Show".
Con esta original serie los más pequeños del hogar aprenderán divirtiéndose y los mayores revivirán los grandes momentos de su infancia al lado del comediante más popular de México, Cantinflas.
Esta colección en DVD te enseña acerca del universo y sus fantásticos secretos, visita a los personajes de la literatura universal y viaja por las maravillas arquitectónicas de la tierra.
14 DVD's
113 episodios con más de 12 horas de conocimiento y diversión.
LAS CARICATURAS DE CANTINFLAS Y SUS AMIGOS
VOL. 1
oferta exclusiva
¡Infórmate como adquirir un reproductor de DVD portátil!
Llama ahora gratis al
01 800 265 0505
Clave: RNIACS
Como lo vio en TV
shopin MAS
El nuevo estilo de tus compras
www.shopinmas.com.mx
Por sólo $299 al mes durante 6 meses. Precio Total $1,794. Financiamiento sin intereses.

Super Street Fighter II: The World Warrior / Turbo / Super

La consola tuvo varios fenómenos; uno de los más recordados y quizá el más fuerte de todos responde al nombre de **Street Fighter II**. Los juegos de pelea vieron en los años 90 su más gloriosa época, pero el título de Capcom marcó un nuevo camino, prácticamente comenzó el género; en 1991 todos los locales de Arcadia se encontraban llenos, había largas filas para poder jugar con **Ryu**, **Ken** o **Guile**, personajes que se quedaron para siempre en el corazón de millones de aficionados en todo el mundo.

Su aparición en el Super Nintendo significó una de las translaciones más cuidadas de la historia, todo era idéntico a la Arcadia, además de que gracias a la configuración de botones del sistema, la movilidad era buena en extremo, ya que podías realizar cualquier combo que quisieras de manera fluida; aun ahora es considerado como uno de los mejores juegos de pelea en cualquiera de sus versiones, lo que habla de su calidad. Uno de los detalles que más gustaban de este título, es que dependiendo el peleador que usaras, el final estaba personalizado, de manera que comprendieras mejor los motivos que tenían para entrar al torneo. Hasta el día de hoy, esta serie se ha adaptado a diferentes consolas, pero sin duda, donde se juega mejor es en el Super Nintendo; ojalá que pronto se dé a conocer alguna noticia sobre la cuarta entrega de esta serie a consolas de Nintendo, pero por lo pronto, **SFII** tiene mucho que dar aún.



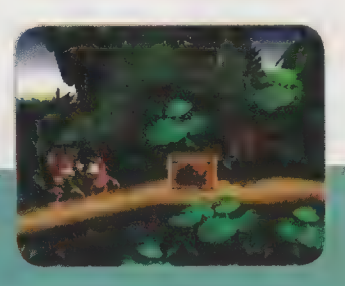


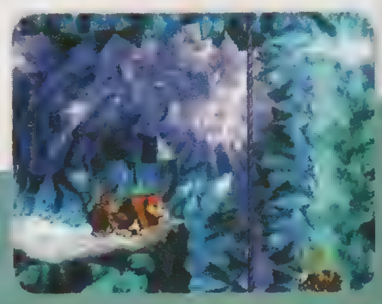


Donkey Kong Country

En los años finales del Super Nintendo, en 1994, Nintendo realizó una de las alianzas más memo-rables que se recuerden en la industria: se unió con Rare, una compañía que a pesar de tener cientos de ideas novedosas, nunca había tenido el apoyo requerido para ponerlas a prueba, por lo que vio en esta conjunción su oportunidad perfecta para despegar. El primer juego que apareciera como resultado de la colaboración de Rare, es sencillamente uno de los mejores de todos los tiempos, **Donkey Kong Country**, un título de plataformas como pocos, donde además se estrenaba una técnica de programa-ción, Modelado Avanzado por Computadora (ACM), con la que se lograban gráficos y entor-nos 3D, todo gracias a la "renderización" que permitían las computadoras Silicon Graphics de aquel entonces, que superaban incluso a lo visto en sistemas de 32 *bits* que ya comenzaban a aparecer en el mercado.

La historia era en extremo simple, debías controlar a **Donkey Kong** y a **Diddy Kong** a lo largo de varios niveles para poder recuperar las bananas robadas por **King K. Rool**, pero eso es lo de menos, lo importante es que los escenarios que recorrías tenían un nivel de diseño que te hacía pensar muy bien cada movimiento, sobre todo si querías obtener el 101% como califi-cación final, lo cual se hacía al encontrar todos los bonus ocultos, tarea bastante complicada, pero que agregaba un reto único a cada uno de los niveles.

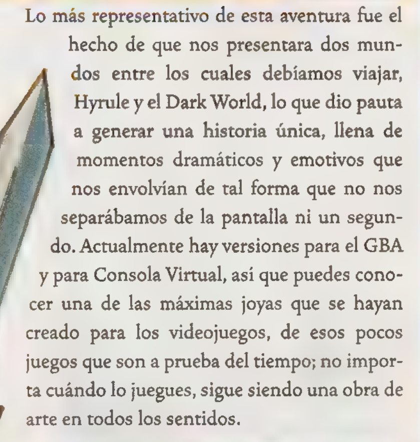




The Legend of Zelda: A Link to the Past

Fue para el Super Nintendo que apareciera la tercera entrega de la saga más famosa de videojuegos, obviamente nos referimos a **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, que llevara los paisajes de Hyrule al mundo de los 16 *bits*, dándonos con ello una nueva perspectiva de esta serie.

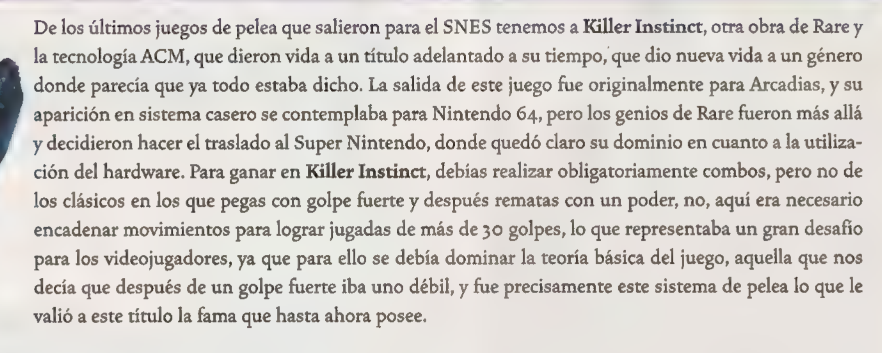
En estos momentos, prácticamente todo mundo sabe que **Zelda: Ocarina of Time** para Nintendo 64 es el mejor juego de todos los tiempos, pero si tuviéramos que conseguirle un competidor, sería **A Link to the Past**, que, en cierto sentido, es más grande y largo que **Ocarina of Time**, además de que su historia es igualmente buena, dando por resultado un juego que a pesar del tiempo, es equiparable a las grandes obras que vemos hoy en día, principalmente por su *gameplay*.



Lo más representativo de esta aventura fue el hecho de que nos presentara dos mundos entre los cuales debíamos viajar, Hyrule y el Dark World, lo que dio pauta a generar una historia única, llena de momentos dramáticos y emotivos que nos envolvían de tal forma que no nos separábamos de la pantalla ni un segundo. Actualmente hay versiones para el GBA y para Consola Virtual, así que puedes conocer una de las máximas joyas que se hayan creado para los videojuegos, de esos pocos juegos que son a prueba del tiempo; no importa cuándo lo juegues, sigue siendo una obra de arte en todos los sentidos.



Killer Instinct



De los últimos juegos de pelea que salieron para el SNES tenemos a **Killer Instinct**, otra obra de Rare y la tecnología ACM, que dieron vida a un título adelantado a su tiempo, que dio nueva vida a un género donde parecía que ya todo estaba dicho. La salida de este juego fue originalmente para Arcadias, y su aparición en sistema casero se contemplaba para Nintendo 64, pero los genios de Rare fueron más allá y decidieron hacer el traslado al Super Nintendo, donde quedó claro su dominio en cuanto a la utilización del hardware. Para ganar en **Killer Instinct**, debías realizar obligatoriamente combos, pero no de los clásicos en los que pegas con golpe fuerte y después rematas con un poder, no, aquí era necesario encadenar movimientos para lograr jugadas de más de 30 golpes, lo que representaba un gran desafío para los videojugadores, ya que para ello se debía dominar la teoría básica del juego, aquella que nos decía que después de un golpe fuerte iba uno débil, y fue precisamente este sistema de pelea lo que le valió a este título la fama que hasta ahora posee.

La historia es futurista; en ella, una compañía de nombre Ultratech organiza un torneo, pero a diferencia de otros juegos, el premio es distinto de acuerdo con el personaje; algunos sólo quieren dinero, otros la fórmula para alguna enfermedad, mientras que no faltará quien quiera investigar los motivos oscuros de la compañía al realizar una justa de estas dimensiones. Por donde se le vea, **Killer Instinct** es un juego perfecto, que dejó muy alto el listón en cuanto a títulos de peleas; fácilmente se coloca dentro de los mejores tres exponentes del género, y es una lástima que sólo haya tenido una segunda aparición para el Nintendo 64; pero aun así se ha ganado un lugar en el medio.

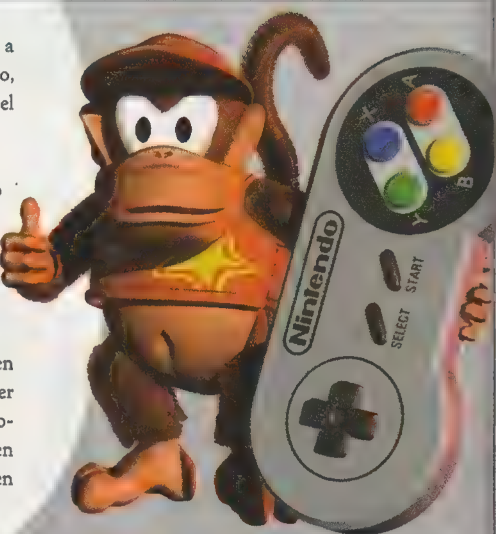




Diferencias con el mundo

Al igual que ocurrió con el NES, para el Super Nintendo también existieron cambios con respecto a su versión nipona, para empezar, el nombre era Super Famicom (bastante obvio), pero además de ello, el diseño era distinto, con formas circulares, mientras que con respecto a los colores, dejaban fuera el morado para dar paso a varias tonalidades de gris.

El control era prácticamente el mismo, simplemente con colores distintos en los botones, pero no cambiaba en cuanto a su estructura; donde sí había una gran diferencia era en los juegos; mientras que en el Super Ninendo los cartuchos tenían una forma rectangular en su acabado, en Japón eran convexos, lo que tenía como principal motivo implementar un "candado" en cuanto a los mercados, de esta manera, sólo se podrían jugar los títulos que salieran para cada territorio.



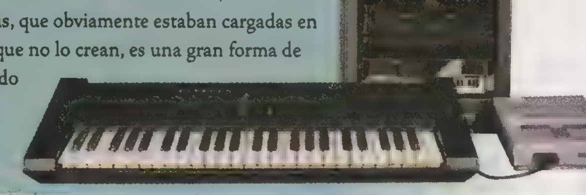
En Europa el sistema era idéntico al de Japón, pero en cuanto al nombre, conservaba el visto en América: Super Nintendo; pero no por eso se podían jugar títulos japoneses, esto debido al sistema de corriente utilizado en dicho continente, el PAL, que es distinto al usado en América, por ejemplo, donde tenemos el NTSC.

Una consola versátil

Los accesorios no podían quedar fuera del SNES, aunque también es un hecho que no tuvo tantos como su antecesor, pero fueron bastante útiles, dejando ver el ingenio de Nintendo como compañía desarrolladora.

Miracle Piano

Al igual que para el NES, salió un teclado llamado Miracle, con el cual podías tocar diferentes melodías, que obviamente estaban cargadas en el cartucho que se incluía. Aunque no lo crean, es una gran forma de aprender a tocar este complicado instrumento, ya que el tutorial te enseñaba paso a paso lo que debías hacer.



Super Scope

[illegible]

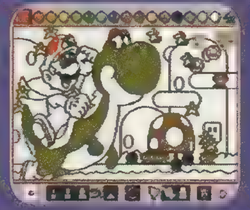
Multitap

Nintendo siempre ha demostrado que la diversión es lo que más le importa, de modo que se ha preocupado por que más personas intervengan en las partidas, lo que queda demostrado con este accesorio que permitía manipular cuatro controles más en tu Super Nintendo, lo que obviamente fue un gran éxito para varias compañías, en especial Hudson con la serie **Bomberman**.

Mouse (Mario Paint)

Un accesorio que hasta la fecha es de los más originales que recordemos fue el *Mouse* que se incluía en el juego **Mario Paint**, en el que podíamos hacer cualquier dibujo que quisiéramos, tal cual fuera una aplicación de computadora, lo que era posible gracias a la facilidad de movimiento que te permitía el *mouse*. Otra de las características de este juego es que contenía una actividad en la que podías realizar composiciones musicales.







Chip FX

Aunque no es un accesorio como tal, el Chip FX representó una gran ayuda para que los programadores plasmaran sus ideas con gráficos poligonales y ambientes 3D. Títulos como **Dirt Trax FX**, **Stunt Race FX** o **Vortex**, dieron mucho de qué hablar en su tiempo, además de que nos hicieron vivir experiencias que muchas consolas, superiores técnicamente al SNES, tardaron años en lograr.

Años después apareció el Chip FX2, pero éste no tuvo tanto empuje, de hecho, sólo fueron dos los juegos que lo utilizaron: **Doom** y el sorprendente **Yoshi´s Island**.



Stunt Race FX



Vortex



Yoshi's Island

Doom

CD-ROM

Cuando se avecinaba el cambio generacional, [illegible] la posibilidad de que el Super Nintendo tuviera una unidad de CD-ROM, que [illegible] su vida por lo menos tres años más, lo cual en un principio sonaba interesante, pero con el tiempo fue perdiendo fuerza, al grado que Nintendo desechó la idea.

Existieron varias causas por las que se dejó de lado el proyecto, pero la principal fue que el tiempo de carga de los juegos hubiera sido demasiado, por tal motivo se optó por realizar un sistema cuyo formato fuera el de los cartuchos, y obviamente dicha iniciativa se terminó transformando en el Nintendo 64.



Satellaview

El juego en línea no es nada desconocido para Nintendo, sus primeros intentos por llevarlo a una consola casera ocurrieron con el Satellaview, un dispositivo que se colocaba en la parte superior del Super Famicom y que permitía descargar demos o juegos completos para que conocieras más de la historia de tus juegos favoritos.

Los títulos más famosos que se podían encontrar en dicho formato fueron Radical Dreamers, una secuela de Chrono Trigger, y una nueva versión del primer Zelda que apareciera para NES, pero con algunas mejoras como el hecho de que contabas con un reloj interno.

Simplemente... la mejor consola

A lo largo de los años hemos podido ver decenas de sistemas, pero ninguno como el Super Nintendo, cuyo catálogo de juegos es para ponerse de pie; resulta difícil siquiera pensar en títulos malos para esta consola. Seguro que ahora con los gráficos realistas, grandes franquicias y publicidad por todos lados, se creería que eso es la verdadera diversión, o que el SNES está lejos de ubicarse como lo mejor, pero no es así: esta consola pertenece a una época donde el entretenimiento era puro, las buenas ideas abundaban y nadie se preocupaba por el aspecto técnico; simplemente nos dedicábamos a jugar sin pensar en nada más que divertirnos.



Menú variado

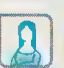
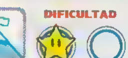
El Super Nintendo tuvo grandes juegos, te dejamos con una lista de los más memorables sin algún orden en particular.

-Super Castlevania IV
-Mortal Kombat III
-F-Zero
-Secret of Ever More
-Illusion of Gaia
-Fatal Fury Special
-Earthbound
-Mega Man X
-The Art og Fighting
-World Heroes
-Final Fantasy III
-Castlevania: Dracula X
-Alien 3
-Earthworm Jim
-Breath of Fire
-NBA Jam
-Final Fight
-Pocky and Rocky
-Pit Fighter
-Super Mario RPG
-Super Mario All Stars
-T.M.N.T. Turtles in Time
-Tecmo Super Bowl
-Terminator 2
-Super Metroid
-Jurassic Park
-Top Gear 3
[illegible]
-Zombies Ate My Neighbors
-X-Men
-Death of Superman
-Lemings
-Ninja Gaiden Trilogy
-Super Bomberman
-Super Mario Kart

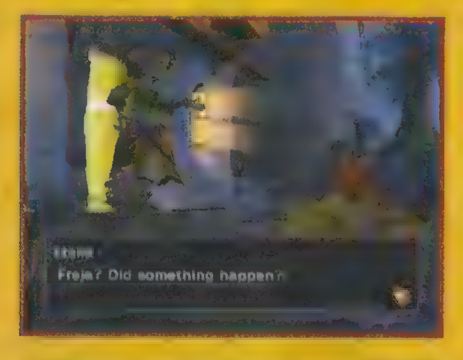
FINAL FANTASY FABLES Chocobo's Dungeon



©2008 SQUARE ENIX

GRÁFICOS  
SONIDO  
GAMEPLAY  
HISTORIA  
DIFICULTAD  

RANKING  



¡La fantasía no tiene final!

La serie más famosa y reconocida de Square sigue sumando títulos a la colección para los sistemas de Nintendo; ahora tenemos una aventura más basada en las peripecias de uno de los personajes más reconocidos de **Final Fantasy:** el **Chocobo**; esta rara ave estelariza un juego más de esta serie alterna que llega al Wii para regocijo de los fans de los RPG. Como podrás imaginarte, no se trata de un simple título que puede ser tomado a la ligera, o que terminarás en un fin de semana; **Chocobo´s Dungeon** es una de esas jornadas en donde serán puestas a prueba tus dotes de aventurero al igual que tu ingenio, pues encontrarás muchísimos acertijos y puzzles que requerirán de toda tu perspicacia. Dejemos los juicios anticipados y vamos a ver de qué se trata esta nueva propuesta para el Nintendo Wii.

El porqué de las cosas...

Durante su búsqueda por la gema Timeless Power que da energía a su nave, **Cid** y su amigo **Chocobo** terminan siendo absorbidos en un vórtice que los transporta al pueblo de Lostime en la tierra de Memoria. En el centro de Lostime, hay una torre con un reloj que suena la Bell of Oblivion que hace que todo mundo pierda la memoria. Con la ayuda de sus nuevos amigos **Shirma** y **Raffaello, Chocobo** y **Cid** comienzan una jornada para recuperar las memorias perdidas de todos los residentes y así terminar con todos los problemas de una vez por todas... Sí, ya lo sabemos, esta historia más bien es un pretexto para sacar un juego más, porque lo poco que tiene de originalidad, se pierde con lo soso de la trama. Pero bueno, no todos los juegos pueden tener grandes historias; eso es lo que pasa cuando se lanzan y lanzan juegos como bolillos, que se compran mientras estén calientes, después, ni regalados, ¿o no?





Para todo tipo de aventureros

El *gameplay* del juego resulta bastante familiar para aquellos que estén acostumbrados a los RPG de Square Enix; pero no te preocupes si no tienes tanta experiencia en este género, controlar al **Chocobo** y a su acompañante resulta más sencillo de lo que parece; ahora que resolver todas las incógnitas de los distintos lugares que visitas, es otra cosa muy diferente. Los combates son muy al estilo de los RPG tradicionales, pues por turnos deberás usar tus distintos ataques y magias para enfrentar a tus adversarios. En este aspecto resulta bastante simple la manera en la que se llevan a cabo las peleas, pues las cosas no se complican demasiado y puedes dejar de preocuparte por las batallas al azar; sin olvidar que son útiles para la experiencia.

Compañía: **Square Enix**
Desarrollador: **Square Enix**
Categoría: **RPG**







VARIAR ES BUENO

Un detalle que nos pareció interesante fue la forma en la que encuentras los calabozos y demás lugares; muchos están distribuidos de manera normal, con una secuencia lógica para seguir el curso de la historia; pero otros –especialmente las misiones alternas- serán generados al azar para crear una experiencia diferente cada vez que comiences un juego nuevo. No queremos decir que absolutamente todo será distinto en cada título, simplemente que el orden de este tipo de sucesos y los calabozos varían bastante, lo cual hace que confíes más en tu destreza e ingenio que en tu memoria. No te vayas a ir con la finta de que esto complicará las cosas; realmente no te encontrarás a un enemigo imposible de vencer antes de tiempo, los eventos irán estando disponibles poco a poco conforme tu progreso dentro de la aventura; pero eso sí, debes estar siempre bien equipado antes de comenzar a explorar un nuevo sitio.



¡CONSIGUE UN TRABAJO, FLOJONAZO!



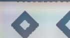
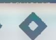
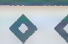
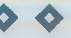
Una de las características más notables de este juego es el sistema de trabajo; no vayas a pensar que se trata de que seas un mandadero como el héroe legendario de Hyrule, sino que, para ser sinceros, se trata solamente de diferenciar las clases que puedes tener en el juego. Según el trabajo que tengas, tu personaje cambiará en aspecto y el diseño de los calabozos a los que entres también será modificado. Hay diez oficios distintos entre los que puedes elegir; lo más recomendable es que los pruebes todos para ver cuál se acomoda mejor a tu estilo, aunque si en verdad quieres exprimir todas las opciones de este juego, tratarás de conocer cada trabajo y ver qué tanto cambia la aventura en sí.





FINALMENTE...

Hay varios minijuegos dentro de **Chocobo´s Dungeon**, algunos inclusive están disponibles para jugar vía Nintendo Wi-Fi Connection. Uno que llamó la atención es aquel donde creas un mazo de cartas y juegas para invocar monstruos para combatir; a pesar de que es un poco tedioso después de un rato, sí te entretiene cuando juegas contra otros oponentes distintos. Como podrás darte cuenta, es más que obvio que **Chocobo´s Dungeon** es un juego enfocado en los fans a morir de **Final Fantasy**, pero que difícilmente se puede contar dentro de las opciones obligatorias para tu colección. Si tienes oportunidad de checarlo antes de adquirirlo, qué mejor.



Los Chocobos

- Un **Chocobo** es una gran ave ficticia parecida a una gallina o avestruz muy común en la serie **Final Fantasy**; hay de varios colores y se utilizan para distintas tareas como carga, transporte o vuelo.
- La onomatopeya de la llamada de los Chocobos es "*kweh*", aunque a veces aparece en traducciones como "*wark*".
- Los **Chocobos** aparecieron por primera vez en **Final Fantasy II** y han sido muy recurrentes en los juegos siguientes.
- Estas aves han aparecido en algunos juegos alternos a la serie.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Aunque de entrada no lo parezca, estos juegos son muy buenos, no al grado de un RPG maduro, pero sí tienen elementos que te hacen jugarlos por horas. La versión de DS brillaba gracias a la originalidad de los acertijos así como la personalidad de cada personaje, por lo que esta versión para Wii no podía quedar mal; se han tomado las bases de su precuela para ofrecer un título dinámico y divertido, pero sobre todo sencillo de jugar; ideal para los jugadores más jóvenes.



CROW

Los chocobos son personajes recurrentes en los juegos de **Final Fantasy**, pero hasta hace poco no se les había tomado en cuenta para algo protagónico, sin embargo, ahora ya participan en carreras o juegos de aventura como éste. Gráficamente conserva el aspecto de la saga **Crystal Chronicles** o lo reciente que has visto en la Consola Virtual, pero el *gameplay* cambia totalmente, pues ya no utilizarás a los clásicos héroes, sino que estas aves amarillas serán quienes lleven el hilo del juego.

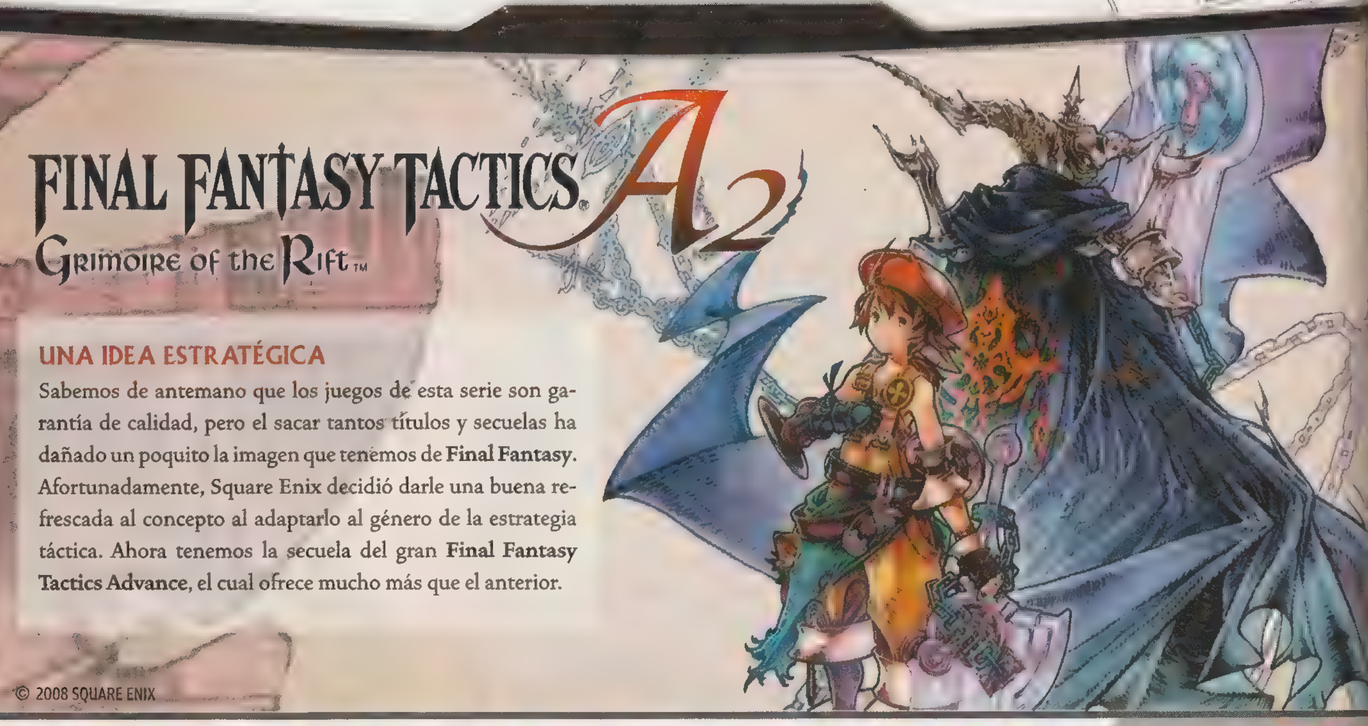


PANTEÓN

"Siii, mire, señores usuariooos, le traigo ofreciendo la oferta, la propaganda; se va a llevar un juego más de la serie fantasía final, ya que le es de gran utilidad en la casa, el taller o la oficina; no pague originalidad, mejor llévese un "spin-off" más de la serie que se vende soolaaa; llévele el bonito detalle al niño o la niñaaaa..." Es lógico que se siga sobreexplotando... no tengo nada más que decir, sólo que, como mencioné antes, es mejor la calidad y no la cantidad.

1 Compañía: **Square Enix** Desarrollador: **Square Enix** Categoría: **Estrategia**





UNA IDEA ESTRATÉGICA

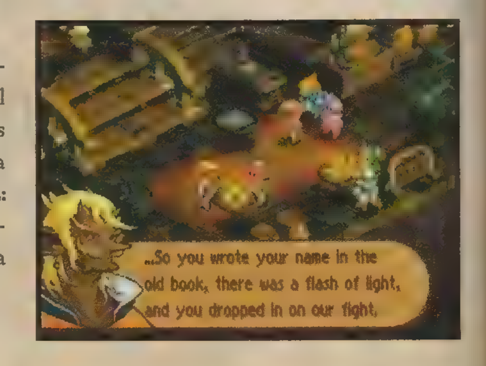
Sabemos de antemano que los juegos de esta serie son garantía de calidad, pero el sacar tantos títulos y secuelas ha dañado un poquito la imagen que tenemos de **Final Fantasy**. Afortunadamente, Square Enix decidió darle una buena refrescada al concepto al adaptarlo al género de la estrategia táctica. Ahora tenemos la secuela del gran **Final Fantasy Tactics Advance**, el cual ofrece mucho más que el anterior.

GRÁFICOS · SONIDO · GAMEPLAY · HISTORIA · DIFICULTAD

RANKING EN **8.5**

¡UNA FANTASÍA TÁCTICA EN TUS MANOS!

Square Enix lo hace de nuevo; esta compañía no solamente se queda contenta con crear los mejores RPG de cualquier sistema, sino que también se avienta a lanzar juegos que rompen con el esquema tradicional y nos presentan distintas formas de vivir las emocionantes jornadas épicas características de esta franquicia. Después del éxito de **Final Fantasy Tactics Advance**, ahora llega a nuestras manos ansiosas de aventuras la secuela que lleva el nombre de **Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift**. Esta es una muy buena opción para quien disfruta de los juegos de estrategia, así que si quieres saber más, no dejes de leer este artículo para que veas todo lo que tiene para ofrecernos este título para tu NDS.





SIEMPRE SE PUEDE MEJORAR

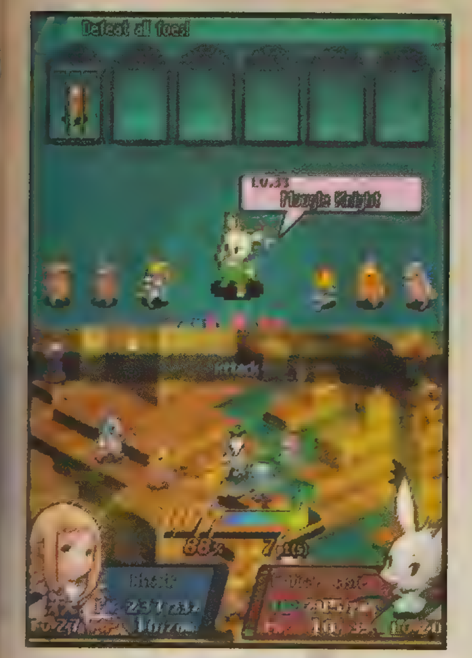
Grimoire of the Rift usa un sistema de batallas por turnos como cualquier otro título del mismo género; pero Square Enix fue más allá para ofrecernos ese plus que siempre ayuda a que una secuela sea un hitazo y no un simple pretexto para ganar dinero. Para empezar hay más y nuevos trabajos para elegir, así que tendrás una gama bastante enriquecida de opciones para tus guerreros; y hablando de los personajes, ahora tendrás que enfrentarte a enemigos de mayor tamaño que ocupan más cuadritos dentro del área de batalla. Obviamente necesitarás de toda tu habilidad y destreza táctica para derrotarlos, así que no te sientas demasiado confiado o morderás tu propio polvo en menos de lo que crees.

¿DEMASIADO CORTO PARA TI?

Los buenos veteranos del control buscamos un juego que no acabemos en una noche o en un fin de semana; siempre es sabio buscar retos que duren y que pongan a prueba nuestra pericia. En esta entrega de la serie tendrás más de 300 misiones distintas que requerirán no sólo de una buena planeación como líder, sino también de que tengas a los combatientes específicos para ganar. Algunas de estas misiones son vitales para la historia, razón por la cual deben pasarse forzosamente, aunque tengas que jugarlas varias veces si es necesario; por otro lado, hay otras que no son obligatorias, así que depende de ti si las completas o decides no hacerlo. Claro está que siempre es recomendable conseguir más experiencia para tus tropas y que todos tus personajes estén en forma para cualquier combate. Lo bueno es que no hay tantas batallas al azar, así ya no tardas demasiado en continuar.

EL TRABAJO HACE AL HOMBRE

Como te mencionamos anteriormente, los trabajos han sido incrementados desde el primer juego. Al equipar a un personaje con un arma, armadura o ítem específico de un trabajo, éste adquirirá habilidades de acuerdo con el oficio. Al ganar batallas irás consiguiendo Ability Points para los ítems que lleves en ese momento; cuando juntes suficientes puntos, podrás usar dichas habilidades aunque no tengas equipado el ítem, lo cual se conoce como "Mastering". Con el paso del tiempo, un personaje puede aprender habilidades de dos trabajos diferentes para usarlas durante la pelea.



APROVECHANDO A LA PRECUELA

Grimoire of the Rift es compatible con su predecesor, **Final Fantasy Tactics Advance**; si insertas el título de GBA en el Slot 2 de tu NDS al comenzar un juego, podrás hacerlo con un personaje con la habilidad "Libra" desde el principio, la cual normalmente está disponible en una misión hasta bien avanzado el juego. Depende de ti ver qué otras cosas puedes lograr con la combinación de ambos títulos; pero no vayas a creer que con eso ya tienes el juego terminado, lo más importante es que sepas cómo aprovechar cada cosa nueva que obtengas.

¿UN MOVIMIENTO ACERTADO?

Al jugar y conocer más acerca de **Final Fantasy Tactics A2**, notamos que tiene un enfoque menos serio que el original; hay muchos personajes y situaciones que carecen de ese toque maduro de **FFTA**, pero por otro lado es comprensible el porqué de este cambio: al hacerlo así, es mucho más interesante y atrayente para los jugadores que no son tan fans de los títulos de estrategia. Lo bueno es que cuenta con varios elementos que lo hacen muy interesante para los que ya se las creen saber de todas, todas en la cuestión de las batallas por turnos; el *gameplay* requiere de bastante estrategia y no podrás vencer al más fuerte siempre.

¿RECOMENDABLE O NO?

Los juegos de estrategia como éste siempre tienen desventajas cuando se comparan con una aventura llena de acción que te mantiene al borde de tu asiento, pero no por eso deja de ser interesante; una vez que le agarras el modo, puedes pasarte horas y horas jugando con esta divertida y desafiante opción. Es justo mencionar que si jamás te han llamado este tipo de juegos, difícilmente te quedarás prendado de **Grimoire of the Rift**, pero si lo ves con buenos ojos y le das una oportunidad, podrás notar que se trata de un gran juego que ofrece más de lo que parece.





LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

De todos los universos que giran alrededor de **Final Fantasy**, la subserie **Tactics** es la que más ha resaltado, no tanto por su historia, que si bien es agradable, no tiene la profundidad de la línea principal, en cambio, su *gameplay* es realmente bueno, no se trata solamente de acomodar a tus personajes por el escenario, sino de crear estrategias sobre la marcha que te hagan vencer a cuanto rival se te cruce en el camino, lo que agrega un reto difícil de igualar por otras sagas del estilo. Es una opción excelente por donde mires.



CROW

Si bien el primero que salió para Game Boy Advance me dejó contento luego de varias horas de juego, la secuela será igual o mejor aún, pues tendrás un sinfín de trabajos por aprender y combinar, sin embargo, el detalle más envolvente será nuevamente la historia que, como en todos los títulos de la saga, es atractiva. Si estás acostumbrado al estilo clásico de RPG de los anteriores títulos, aquí probarás algo distinto, totalmente enfocado a la estrategia y a base de comandos simples, pero capaces de darte todo el entretenimiento que necesitas.

PANTEÓN

Así es, señoras y señores; Square ha decidido explotar aún más su ya conocida serie de RPG en todos los sistemas habidos y por haber. No solamente se trata de una secuela más, sino que incluso no ofrece gran cosa a la saga como para que merezca que inviertas tu dinero en este juego. Vamos, es exactamente lo mismo que la versión anterior, simplemente que hay nuevos personajes y chacharitas; pero realmente sigue siendo la misma fórmula que la entrega anterior. ¿Hasta cuándo van a entender que cada vez se va deteriorando la calidad de estos juegos sacando más y más versiones?

S.O.S.



The Incredible Hulk
NDS

Skins

Los siguientes "skins" los podrás encontrar en los distintos niveles.

SKIN	¿EN DÓNDE LO ENCUENTRO?
Banner Hulk	Alaska - Nivel 3.
Bi-Beast	Estados Unidos - Nivel 7.
Classic Abomination	Brasil - Nivel 8.
Gray Hulk	Alaska -Nivel 1.
Green Scar	Alaska -Nivel 9.
Hiroim the Shamed	Estados Unidos - Nivel 4.
Hulk 2099	Alaska - Nivel 7.
Hulkbuster Iron Man	Brasil - Nivel 7.
Hulkbuster Iron Man Mark III	Estados Unidos - Nivel 2.
Ironclad	Brasil - Nivel 9.
Korg	Estados Unidos - Nivel 3.
Madman	Estados Unidos - Nivel 8.
Maestro	Brasil - Nivel 3.
Mr. Fixit	Alaska -Nivel 4.
Rick Jones Hulk	Brasil - Nivel 4.
Savage Hulk	Alaska -Nivel 2
The Professor	Alaska -Nivel 6.
Ultimate Hulk	Alaska -Nivel 8.
World War Hulk	Brasil - Nivel 2.
ZZZax	Estados unidos - Nivel 9.

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
NDS

Códigos para los personajes

Introduce los siguientes códigos en el pizarrón en el salón de clases de Matemáticas en Barnett College.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Todos los personajes disponibles.	X, arriba, B, abajo, Y, izquierda, START, derecha, R, R, L, R, R, abajo, abajo, arriba, Y, Y, Y, START, SELECT
Todos los episodios liberados + Free Play.	Derecha, arriba, R, L, X, Y, derecha, izquierda, B, L, R, L, abajo, abajo, arriba, Y, Y, X, X, B, B, arriba, arriba, L, R, START, SELECT
Todos los extras disponibles.	Arriba, abajo, L, R, L, R, L, izquierda, derecha, X, X, Y, Y, B, B, L, arriba, abajo, L, R, L, R, arriba, arriba, abajo, START, SELECT
Inicia con 1,000,000 de Studs.	X, Y, B, B, Y, X, L, L, R, R, arriba, abajo, izquierda, derecha, START, SELECT
Inicia con 3,000,000 de Studs.	Arriba, arriba, B, abajo, abajo, X, izquierda, Left, Y, L, R, L, R, B, Y, X, START, SELECT

Bionicle Heroes
NDS

Extras

Secretos con los cuales podrás entretenerte.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Granja de animales	Runes: P-I-R-A-K-A y 30,000 piezas LEGO.
Cabezas grandes	Runes: I-R-N-A-K-K y 20,000 piezas LEGO.
Colores locos	Runes: V-E-Z-O-K y 10,000 piezas LEGO.
Moda disco	Runes: T-H-O-K y 15,000 piezas LEGO.
Voz humana	Runes: M-A-K-U-T-A y 60,000 LEGO.
Invencibilidad	Runes: H-A-K-A-N-N y 200,000 piezas LEGO.
Modo Makuta	Runes: V-O-Y-A-N-U-I y 5,000 piezas LEGO.
Derrota de un solo tiro	Runes: R-E-I-D-A-K y 150,000 piezas LEGO.
Fiesta Piraka	Runes: I-N-I-K-A y 30,000 piezas LEGO.
Siluetas	Runes: Z-A-K-T-A-N y 10,000 piezas LEGO.
Enemigos pequeños	Runes: M-A-T-A-N-U-I y 20,000 piezas LEGO.
Municiones ilimitadas	Runes: A-V-A-K y 100,000 piezas LEGO.

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Wii

Códigos para los personajes

Introduce los siguientes códigos en el pizarrón en el salón de clases de Matemáticas en Barnett College.

CÓDIGO	SECRETO
B73EUA	Comandante de tropa británica
CHN3YU	Belloq (desierto).
04EM94	Barranca
TDR197	Belloq (jungla).
VEO29L	Belloq (parroco)
8246RB	Boxeador
VJ5TI9	Oficial británico.
DJ5I2W	Tropa británica.
VJ3TT3	Capitán Kananga.
ENW936	Chatterlal.
3NK48T	Chucin.
2K9RKS	Coronel Dietrich.
8EAL4H	Coronel Vogel.
C7EJ21	Chica bailarina.
12N68W	Excavador del desierto.
2MK450	Oficial del desierto (enemigo).
N48SF0	Bandido enmascarado del desierto.
3RF6YJ	Hombre mono del desierto.
4NSU7Q	Soldado del desierto.
1MK4RT	Espadachín del desierto.
3NFTU8	Donovan.
JSNRT9	Dr. Schneider (desierto).
VMJ5US	Dr. Schneider (oficial).
593Y5R	Enemigo hombre con bazuca.
VJ48W3	Mayordomo enemigo.
1MF94R	Oficial de comunicaciones enemigo.
VJ7R51	Guardia enemigo.
YR47WM	Guardia enemigo (Nepal).
572E61	Oficial enemigo.
B84ELP	Piloto enemigo.
V75YSP	Fedora.
0GIN24	Primer ayudante.
NE6THI	Caballero del Grial.
HOV1SS	Tribu de Hovitos.
VJ850S	Indiana Jones (oficial)
4J8S4M	Indiana Jones disfrazado.
24PF34	Guía de la jungla.
MK83R7	Enemigo hombre con bazuca (diferente al de arriba).
WM046L	Kankan.
3M29TJ	Kazim (desierto).
NRH23J	Kazim (Venecia).
2NK479	Laoche.
NFK5N2	Maharaja.
13N501	Mayor Tohr.
EJUR31	Mola Ram.
2NKT72	Asesino Pankot.
VN28RH	Guardia Pankot.
KD48TN	Mandatario Punjabi.
4682E1	Punjabi.
VJ37WJ	Peleador Sherpa.
ND762W	Pistolero Sherpa.
OE3ENW	Niño esclavo.
VM683E	Thuggee.
CNH4RY	Thuggee Chatterlal.
T2R3F9	Thuggee sacerdote.
VBS7GW	Thuggee conductor esclavo.
VK93R7	Willie DJ.
MEN4IP	Willie pijamas.
3NSLT8	Wuhan.

Ítems

Introduce los siguientes códigos en el pizarrón en el salón de clases de Matemáticas en Barnett College.

CÓDIGO	SECRETO
VIKED7	Artefacto detector.
VNF59Q	Beep Beep.
VIES2R	Personaje del tesoro.
VKRNS9	Desarmar a los enemigos.
4ID1N6	Disfraces.
V83SL0	Construcción rápida.
378RS6	Excavar rápido.
FJ59WS	Reparar rápido.
B1GW1F	Fertilizador.
33GM7J	Pista de hielo.
VUT673	Detector de paquetes.
WWQ1SA	Tesoro Poo.
MDLP69	Corazones renegados.
3X44AA	Personajes secretos.
3HE85H	Siluetas.
VN3R7S	Supergrito.
0P1TA5	Supergolpe.
H86LA2	Magneto de tesoros.
VI3PS8	Tesoro x10.

Guitar Hero: On Tour
NDS

Guitar Finishes

Los siguientes secretos pueden ser activados para su compra en la tienda en el modo de carrera:

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Blue (Synapse)	Consigue cinco estrellas en cada canción en el modo Expert.
Custom Cherry (ES-335)	Logra cinco estrellas en cada canción en el modo Medium.
Custom Rising Sun (X-Plorer)	Adquiere cinco estrellas en una canción en el modo Easy.
Ebony (Firebird)	Gana cinco estrellas en una canción en el modo Medium.
Orange (Vanguard)	Completa cada canción en el modo Expert.
Pale Yellow (Moderne)	Consigue cinco estrellas en cada canción en el modo Easy.
Rootbeer (Les Paul Double Cutaway)	Logra cinco estrellas en cada canción en el modo Hard.

Vestimenta

Los siguientes estilos de vestimenta pueden ser activados para su compra en la tienda en el modo de carrera:

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Axel sin camisa	Completa cada canción en un CD en el modo Expert.
Axel con otra camisa	Finaliza cada canción en el modo Medium.
Gunner Jaxon's Random Junk	Acaba cada canción en el modo Easy.
Gunner Jaxon's Whatever	Termina una canción en el modo Hard.
Johnny's Anarchy	Obtén cinco estrellas en cada canción en un CD en el modo Hard.
Johnny's Ink	Completa cada canción en el modo Easy.
Judy's Flashback	Finaliza cada canción de un CD en el modo Medium.
Judy's Pirette	Acaba una canción en el modo Expert.
Memphis Rose's Biker Gal	Termina cada canción de un CD en el modo Hard.
Memphis Rose's Recruit	Completa una canción en el modo Medium.
Pandora's Bad Apple	Finaliza cada canción de un CD en el modo Easy.
Pandora's Lace	Obtén cinco estrellas en una canción en el modo Hard.

Guitarras

Las siguientes guitarras pueden ser activadas para su compra en la tienda en el modo de carrera:

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
ES-335	Adquiere cinco estrellas en canción en un CD en el modo Medium.
Les Paul Dbl. Cutaway	Completa cada canción en el modo Hard.
Moderne	Logra cinco estrellas en cada canción de un CD en el modo Easy.
Synapse	Consigue cinco estrellas en cada canción de un CD en el modo Expert.
Vanguard	Gana cinco estrellas en una canción en el modo Expert.



Contra 4
NDS

Challenge Mode

Completa el juego en alguna dificultad para activar el Challenge Mode, no importa si lo haces en la modalidad más fácil.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Contra (NES)	Termina los cuatro challenges en el Challenge Mode.
Contra III Cómic	Finaliza los 24 challenges en el Challenge Mode.
Jimbo y Sully	Acaba los 36 challenges en el Challenge Mode.
Lucia (personaje)	Termina los 20 challenges en el Challenge Mode.
Probotector	Finaliza los 12 challenges en el Challenge Mode.
Sheena Etranzi	Concluye los 28 challenges en el Challenge Mode.
Super C (NES)	Acaba los ocho challenges en el Challenge Mode.
Contra 4 DS Cómics promocionales	Completa los 32 challenges en el Challenge Mode.
Extras: Museo y Galería de sonido	Completa los 16 challenges en el Challenge Mode.
Extras: Museo y Galería de sonido	Concluye los 40 challenges en el Challenge Mode.

Yu-Gi-Oh! World Championship 2008

NDS

Detalles adicionales

Completa las siguientes actividades durante el World Mode para activar a los duelistas y otros secretos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
t Forbiden Card Banlist	Alcanza el 90 por ciento de la colección de tarjetas.
Academia Jersey	Activa a todos los personajes de anime GX en el Tag Duel.
Adrian Gecko Disk	Termina el sello Exodius the Ultimate Forbidden One.
Alchemy Duel Disk	Completa el Jaden Yuki 10 veces.
Alexis Rhodes en CPU Duel	Complete all 5 of Guardian Savan's tests en el mundo 2.
Amazoness Card Set	Completa el Amazoness Paladin utilizando todos los Structure Decks.
Amazoness Duel Disk	Acaba el Amazoness Paladin utilizando todos los Structure Decks.
Aquarian Alessa en CPU Duel	Vence a Maiden of the Aqua Underwater en el mundo 2, cinco veces.
Atticus Rhodes en CPU Duel	Completa el reto Neo-Daedalus en el mundo 2.
Bastion Misawa	Termina el Amazoness Paladin con todos los 13 Structure Decks.
Black Disk	Vence a Joey 10 veces.
Traje de Blazer	Activa todos los personajes de anime GX.
Uniforme azul	Habilita a todos los personajes de anime GX en Single Duel.
Traje de guardia celta	Completa el modo Duel World.
Chrysalis Dolphin en CPU Duel	Derrota al Abyss Soldier Underwater en el mundo 2, cinco veces.
Curse of Vampire	Termina el Curse of Vampire en World of Grace.
Traje de Cyber Tute	Obtén el 100% de la colección de tarjetas.
D.D. Warrior Lady en CPU Duel	Derrota a la Warrior Lady of the Wasteland, en el mundo 2, cinco veces.
Traje de Dark Magician	Completa el modo Duel World.
E- Hero Lady Heat	Vence a E-Hero Knospe cinco veces.
Girl's Disk	Vence a Asuka/Alexis 10 veces.
Gorgeous Duel Disk	Derrota a Jesse Anderson 10 veces.
Estilo de cabello 12	Finaliza todas los Seal Stone.
Estilo de cabello 13	Obtén el 85% de la colección de tarjetas.
Traje de Harpy Lady	Gana cinco veces en 70 Single Duel Opponents.
Hino Kagu-Tsuchi en CPU Duel	Derrota al Dark Dust Spirit en Pyramid, en el mundo 2, cinco veces.
Il Blud en CPU Duel	Vence a Blazewing Butterfly cinco veces.
Traje de KaibaMan	Consigue la victoria cinco veces en 70 Single Duel Opponents.
Kaibaman Duel Disk	Derrota a Seto Kaiba 10 veces.
Kaiser Sea Horse en CPU Duel	Termina el Sea Serpent Warrior of Darkness Underwater en el mundo 2, cinco veces.
Kimono	Completa todos los Stone Seal Challenge.
King of the Skull Servants	Finaliza el Skull Servant cinco veces.
Traje de rey o reina	Obtén el 85% de la colección de tarjetas.
Luster Dragon #2	Vence a Luster Dragon en el Civilization World cinco veces.
Marcel Bonaparte en CPU Duel	Completa el Exxod Challenge en el mundo 2.
Marie the Fallen One	Derrota al Absorbing Kid from the Sky en el mundo 5, cinco veces.
Maximillon Pegasus	Completa los cinco Guardian Sphinx's Duel Puzzles.
Uniforme moonlight	Gana en Easy, Medium, Hard, y Tag Tournament.
Traje de Neos	Consigue el 100% de la colección de tarjetas.

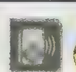
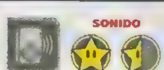
1 | Compañía: **Atlus** | Desarrollador: **Atlus** | Categoría: **Simulador**

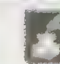


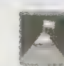
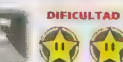
TRAUMA CENTER
UNDER THE KNIFE 2

¡Juguemos al doctor!

La reconocida serie **Trauma Center** continúa con sus interesantes juegos con una nueva entrega para el sistema portátil consentido de todos, el Nintendo DS. **Trauma Center: Under the Knife 2** es, al igual que sus predecesores, un juego de simulación quirúrgica en donde tomas el papel de un cirujano que debe salvar muchas vidas, pero obviamente con el filo de un bisturí y no el de una espada. Esta es la secuela directa de **Trauma Center: Under the Knife**, la cual nos hizo emocionarnos en el NDS anteriormente con su genial *gameplay* y envolvente historia. Lávate las manos, ponte tu bata y tus guantes, ¡y prepárate para entrar al quirófano!


GRÁFICOS


SONIDO

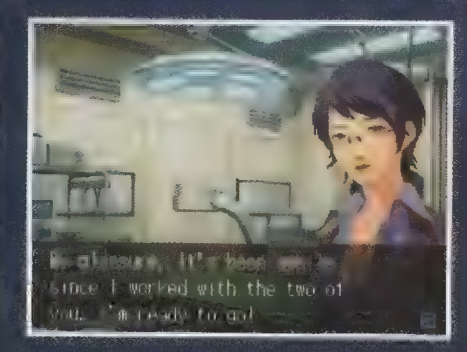

GAMEPLAY


HISTORIA


DIFICULTAD

RANKING EN


Un cuento de lucha por la vida

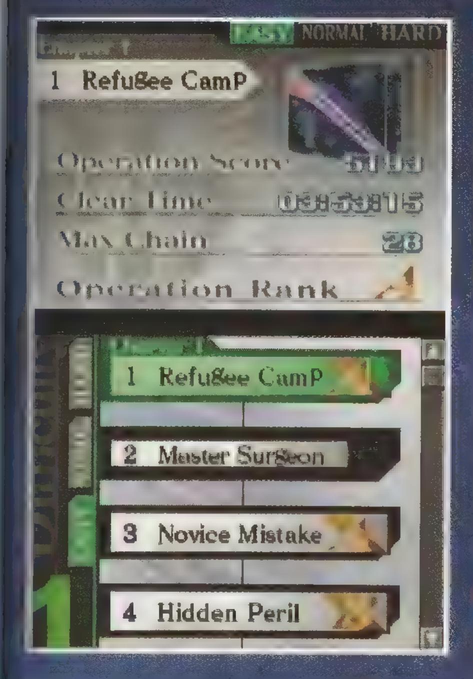
[illegible] para auxiliar a la gente; sin embargo, todavía tienen poco personal para atender a todos los pacien- [illegible] y **Angie** son llamados a Caduceus, y **Derek** le pide a **Adel** que los acompañe.





El Toque Curativo

[illegible] **Naomi Weaver** y **Valerie Blaylock** [illegible]



[illegible]

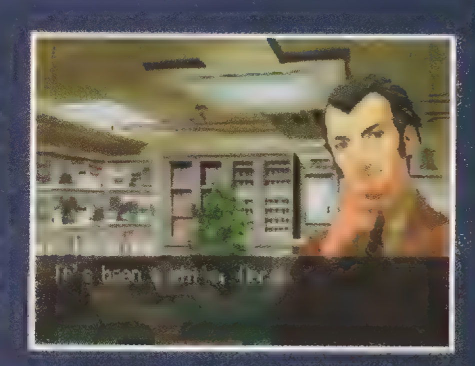
[illegible] cia de ser todo un cirujano. Dada la atmosfera [illegible] balazos, se ha accidentado, o bien, sufrido al[illegible] un doctor que sólo espera irse a jugar golf; tu misión sera salvar a la gente durante la guerra.

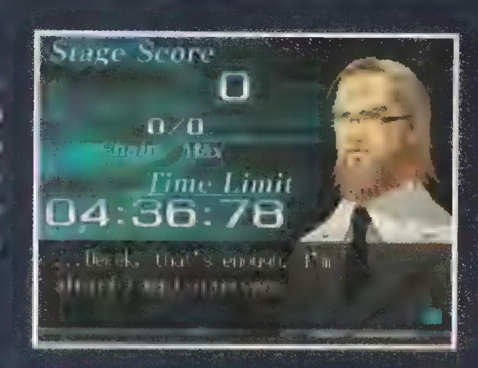
¿Wii o NDS?

Muchos podrían pensar que siendo una versión portátil, tiene que ser menos recomendable o no tan buena como la casera, en donde tienes un control intuitivo a tus movimientos, pues lejanos decirte que no es el caso. Dado que no se trata de un juego en donde el nivel gráfico sea tan importante, el principal atractivo es la forma y la sensación de realmente estar operando a una persona; por ende, a veces sentimos que el *Stylus* funciona mejor que el Remote para ser utilizado como herramienta quirúrgica por su parecido con ellas. Todo es cuestión de gustos, claro está; y no vamos a decir que una es mejor que la otra, sino simplemente que para la experiencia de manejar un escalpelo, sentimos mejor las entregas del NDS que la de su hermano mayor.

[illegible]

[illegible] ación acorde con los eventos, y como siempre, podrás jugarlo horas y horas debido a su buen [illegible] ía para que no se estanque.





Los expertos comentan...



MASTER

Desde que jugué por primera vez esta serie en el Nintendo DS, quedé muy impresionado con el trabajo tan bueno que lograron al simular varias operaciones con tan sólo el Nintendo DS, el cual ha sido mejorado en esta secuela, donde las pruebas que deberemos superar no sólo van a demandarnos buen pulso, sino también mucha inteligencia para realizar todoo en el orden que le corresponde. Honestamente, este nuevo **Trauma Center** es de esos títulos que no pueden quedar fuera de tu colección.



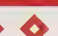
CROW

Con **Trauma Center Under the Kinife 2** sentirás la experiencia médica en tus manos, controlando las diversas herramientas para cirugía con el *Stylus*. La historia continúa los eventos vistos en las anteriores tres entregas, teniendo como protagonista al **Dr. Derek**, quien para estas alturas, ya ha resuelto todo tipo de casos. El *gameplay* se conserva sin cambios, digamos que se trata de una extensión de casos y pacientes nuevos, que tratarás de salvar con las mismas técnicas que conoces. Gráficamente notamos un ligero avance en las texturas, aunque en general, se conserva tal como lo viste antes.

PANTEÓN

Trauma Center no es exactamente mi opción a elegir cuando voy a comprar un juego, pero sí tengo que reconocer que se trata de una serie bastante interesante que ha propuesto algo fresco a la industria más allá de lo que hemos visto a través de los años. Ahora bien, no me está gustando que sigan lanzando más secuelas; creo que estamos viendo el comienzo de una nueva serie interminable... Si te llama la atención y quieres ver qué se siente usar el escalpelo sin que practiques con el gato, dale una oportunidad a **Trauma Center**.









La medicina en la antigüedad

- **Asclepius** es el dios griego de la Medicina y la Salud en la mitología griega. Él representa los aspectos curativos de las artes médicas, mientras sus hijas **Hygiegia**, **Meditrina**, **Iaso**, **Aceso**, **Aglaea** y **Panacea** simbolizan las fuerzas de la limpieza, medicina y las curaciones.

- **Hipócrates de Cos II** (460 A.C. a 370 A.C.) fue un griego notable de la época de **Pericles** y ha sido considerado como una de las figuras más reconocidas de la historia de la Medicina. Se le conoce como "el padre de la Medicina", en reconocimiento a sus contribuciones en el campo de las curaciones.

- La escuela fundada por **Hipócrates** revolucionó a la Medicina en la antigua Grecia, estableciéndola como una disciplina distinta de otros campos con los que tradicionalmente se había asociado.

Uno con el control

Por **Master**

Hola. ¿Qué tal el regreso a clases? Traten de dar lo mejor desde el inicio, así se les facilitará todo el curso. Pasando a otros asuntos, este mes les daré más atajos para **Mario Kart Wii**, además de platicar de un tema que seguro muchos de ustedes han sufrido: las trampas en el modo *on-line*; también les daré mi perspectiva de la filosofía de Nintendo, la cual se mantiene en la misma línea desde hace años. Como puedes ver, este mes Uno con el Control trae de todo un poco, así que comencemos.





Mario Kart Wii

Si pensabas que habría pistas que no te darían atajos, estás muy equivocado, enseguida te dejo con los más útiles para los circuitos que me faltaron el número pasado; espero que te sean de utilidad, aunque algunos son difíciles de dominar, con prácticar todo es posible.

Castillo de Bowser III GBA





Este es uno de mis favoritos, aunque la verdad debes practicarlo bastante; busca obtener un hongo en las cajas de premio en cualquiera de las vueltas; ya con él, avanza hasta llegar a la parte donde hay varias rampas de turbo seguidas; cruza todas excepto la última, ahí gira tu vehículo de modo que quede viendo hacia la izquierda, ahora acelera, usa el hongo, que con el impulso de la barra te permitirá cruzar hasta el otro extremo, librando un buen trayecto de la pista.

Camino Forestal

Por cuestiones de espacio este atajo no pude incluirlo el mes pasado, pero es uno de los mejores, ya que te ayuda a remontar varios lugares o a incrementar tu ventaja; lo mejor de todo es que aunque no lleves hongos lo puedes tomar, te quita un poco de fuerza, pero no es nada que te impida avanzar. Justo después de la línea de meta hay una pequeña abertura del lado derecho, si entras por ella tomarás un par de barras de turbo además de cajas de premio, saliendo justo enfrente del cañón que te dispara.





Circuito de Luigi Wii





Para ahorrarte la última curva puedes usar tres hongos y pasar por los tubos del lado derecho, pero debes tener mucho cuidado de no chocar contra ellos, ya que de lo contrario el atajo será contraproducente, y debido a las barras de turbo que están del otro lado te pueden rebasar, aunque puedes preparar el terreno con bananas en las vueltas anteriores por cualquier eventualidad.

Ruinas Seco Seco

Cuando vayas a llegar al puente con el pequeño oasis, dirígete al lado izquierdo, vas a notar que hay un camino extra que te ahorra un gran lapso de la pista, pero para poder cruzarlo necesitas de hongos o de una estrella, lo cual es ideal, ya que al salir de este atajo, quedas justo enfrente de unas columnas que te servirán para obtener turbos gratis. Te recomiendo que si llevas hongo dorado, no hagas las acrobacias, sino que simplemente avances con sus turbos.





Autopista de la Luna





En esta pista el atajo está al inicio, necesitas hongo, estrella o hacer un miniturbo para llegar a él. Al comenzar la carrera o cruzar la línea de meta en alguna de las vueltas, verás una línea de cajas de premios que parecen inalcanzables; usa el hongo y lánzate hacia ellos, así lograrás entrar a una zona donde cortas un par de curvas además de que tomas una barra de turbo para caer con impulso extra.

Jardín de Peach

Después de tomar la primera curva, verás una flecha que te apunta a la izquierda; haz caso omiso de esta indicación y ve a la derecha, pasando por las flores que ahí están, sólo que debes usar hongos para no perder velocidad; más adelante repite la operación antes de entrar al jardín con forma de laberinto; aquí lo puedes hacer sin estrella, sólo pégate bien a la orilla derecha.



Fábrica de Toad

Si quieres realizar este atajo es fundamental tener un hongo, no importa el tipo, sólo contar con alguno; casi al final de la pista, donde está la rampa que te impulsa, salta haciendo acrobacia lo más pegado que puedas al lado derecho; ahora, cuando caigas, usa el turbo del hongo para saltar en la orilla derecha del primer borde de tierra que veas; al estar en el aire, gira de manera que cruces todo el pozo, ahorrándote una curva entera, además de que llegas con ventaja para las barras de turbo.

Montaña Donkey Kong

A la mitad de la pista se encuentra una vuelta bastante cerrada, que de no tomar bien puedes caer al vacío; lo mejor que puedes hacer es que antes de llegar a esta parte, justo donde termina el alambrado, te dejes caer y sigas acelerando, así entras a la segunda curva con ventaja sobre tus oponentes.





Lograr los mejores récords no siempre indica que seas un buen jugador

Mario Kart Wii es el título de Nintendo con el mejor sistema *on-line* que se haya visto para el Wii, por lo que infinidad de personas lo disfrutan alrededor del mundo, lo que lógicamente ha provocado controversia por algunas "estrategias" que usan corredores para colocar buenos récords en las modalidades que nos ofrece.





La verdad que me sorprendí bastante cuando quise subir uno de mis récords de *Time Trial*, pues según yo pensaba que tenía un buen tiempo, digo, había dedicado algunas horas en conseguir algo realmente sorprendente, pero mi sorpresa se dio cuando vi las marcas que otros jugadores habían colocado... algunas por debajo de los 30 segundos, lo cual obviamente me dejó con la boca abierta, y lo primero que pensé fue "¿Qué atajos habrán utilizado?", ya que hay pistas que aunque los tienen, no te avanzan tanto como para dar tres vueltas en menos de un minuto.

Lo anterior me hizo investigar, ya que aunque el tiempo estaba en pantalla, no era algo lógico, era seguro que dichos tiempos se lograban de manera ilegal. Poco tiempo después me enteré de cómo se conseguían; la verdad es que no representaba nada complicado, es decir, cualquiera podía alterar el sistema para impresionar a todo el mundo, literalmente.

La técnica que se empleaba era la siguiente: se debía entrar a cualquier circuito para intentar colocar un buen tiempo, pero el chiste era solamente correr una vuelta, así es, terminar de la mejor manera posible la primera parte, y justo en ese momento se debía regresar, de modo que al pasar la meta se pusiera pausa y se abandonara la sesión; con esto, el sistema guardaba como bueno el tiempo que hicieras hasta ese instante, lo que es obvio que dio como resultado un sinfín de récords falsos.



Otra trampa que estuvo de moda, y que me tocó presenciar en una ocasión, es que durante las carreras *on-line*, algunos jugadores trababan el juego, nadie se podía mover, pero el tiempo seguía avanzando; después de unos segundos, el usuario que había provocado el error continuaba su camino a la meta, de modo que llegar al tope máximo de puntos era cuestión de minutos.

Lo anterior me molestó bastante, ya que es complicado lograr un buen marcador de manera honesta, para que un pseudojugador llegara y con una mano en la cintura nos arrebatara los puntos que con tanto esfuerzo logramos.

Por fortuna, Nintendo ha puesto atención en estos casos, y al parecer el problema ha sido resuelto, de modo que ha retirado todas las licencias de las personas que usaban los métodos anteriormente mencionados. Con esto espero responder a todos aquellos que me preguntaron acerca del tema, ya que se originó una gran polémica debido a esto. No dudo que en el futuro aparezcan nuevas trampas, tanto en éste como en otros títulos, pero deben recordar que no hay nada como la satisfacción de lograr algo por el camino correcto, el de la constancia y honestidad.



Ver tu nombre en el ranking mundial ya no será algo imposible al retirarse todas las marcas que se obtuvieron de manera deshonesta; lo único que debes hacer es practicar en cada circuito, usando atajos y jugadas legales.

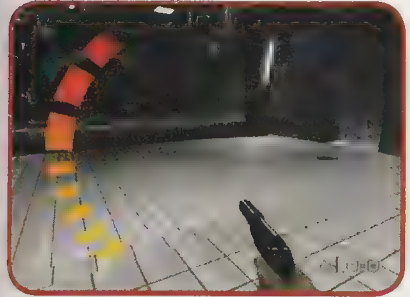
Simplemente jugar y divertirse

Hace unas semanas, pensando en lo que fue el E3 de este año, me puse a revisar mi colección de Club Nintendo para poder apreciar la evolución que ha tenido este evento, y me encontré cosas muy interesantes que ahora quiero compartir con todos ustedes.

Uno de los E3 que en lo personal más me han emocionado ha sido el de 1996, cuando se mostró el Nintendo 64, que resultó un verdadero fenómeno para la industria, pero sobre todo porque la Gran N reafirmó su filosofía, la de crear videojuegos que nos aporten algo más que sólo un rato de entretenimiento, que nos hagan pensar, agilizar nuestra mente.

Esto quedó demostrado en la frase que usaron como eslogan aquella ocasión, "Diversión, ¿la recuerdas?", donde criticaban las tendencias que comenzaba a tomar el mercado, donde la mayoría de las compañías se preocupaba por anunciar polígonos en lugar de buenos títulos.

En aquel momento pocos lo notamos, pero Nintendo veía venir una época difícil, no para ellos, sino para la industria, donde las ideas novedosas brillarían por su ausencia. Por eso mismo ellos trataron de dar lo mejor de sí con el control de N64, con títulos como **Super Mario 64**, **Star Fox 64** o **Golden Eye**, entre otros.



A pesar de que pasan los años, no hemos visto un juego del famoso agente secreto que supere a la obra maestra de RARE.

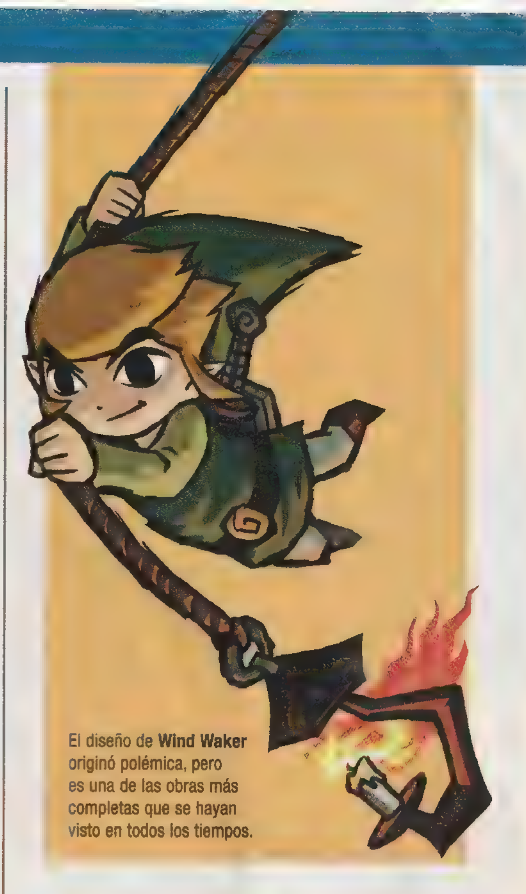


El impacto que causó este juego es algo difícil de olvidar, sobre todo por lo que representó para la industria en general.

Un evento como pocos aquel E3 de 1996, donde Nintendo dejaba clara su postura de cara a los años venideros: apostar todo por ideas revolucionarias, dejar atrás lo conocido para explorar nuevos terrenos y un claro ejemplo de ello fue el slot que contenía el control del Nintendo 64, en el cual no sólo se colocaba el Memory Pack o el Rumble Pack, sino que incluso era un espacio dedicado a la innovación, y muestra de ello lo fue el micrófono o el Transfer Pack que se desarrollaron después; y ni qué decir de la capacidad para cuatro personas al mismo tiempo, simplemente increíble. A la fecha es la consola con los mejores *multiplayers*.

Con el paso de los años vimos la salida del Nintendo GameCube, que igual tuvo sus momentos de gloria con juegos como **Zelda Wind Waker**, **Metal Gear** o **Resident Evil 4**, donde la consola ayudaba a mejorar la experiencia de juego, y ni qué decir de la conexión con los Game Boy Advance de **Zelda Four Swords** o **Pacman VS**, que son de los juegos más entretenidos que recordemos.

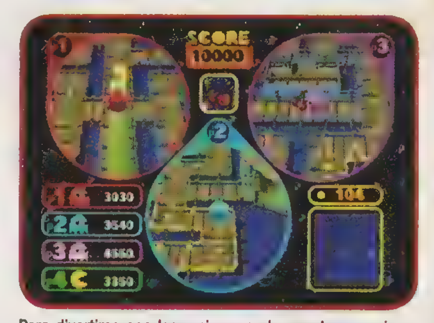
Todo lo anterior, esa política de crear juegos divertidos, que nos transmitan diversas emociones, fue lo que pudimos presenciar en la conferencia de la compañía durante el último E3, donde más que juegos con gráficos en HD, mostró herramientas como el Wii Speaker o el Wii Motion Plus, que lograrán enriquecer los juegos que están por venir en los siguientes meses, mismos que -hay que decirlo- son asombrosos, pero yo destacaría Wario Land, cuya calidad de animación es para robar el aliento, además de que la estructura de los niveles y el modo de juego lo convierten en una joya.



El diseño de **Wind Waker** originó polémica, pero es una de las obras más completas que se hayan visto en todos los tiempos.

Es una muestra de cómo debe ser aprovechado el control del sistema, al mismo tiempo que deja claro que los juegos en 2D aún tienen mucho que dar. Además se mostraron varios títulos interesantes como **The Conduit**, **Mad World** o **Animal Crossing**, que dejan muy claro lo que Nintendo desea.

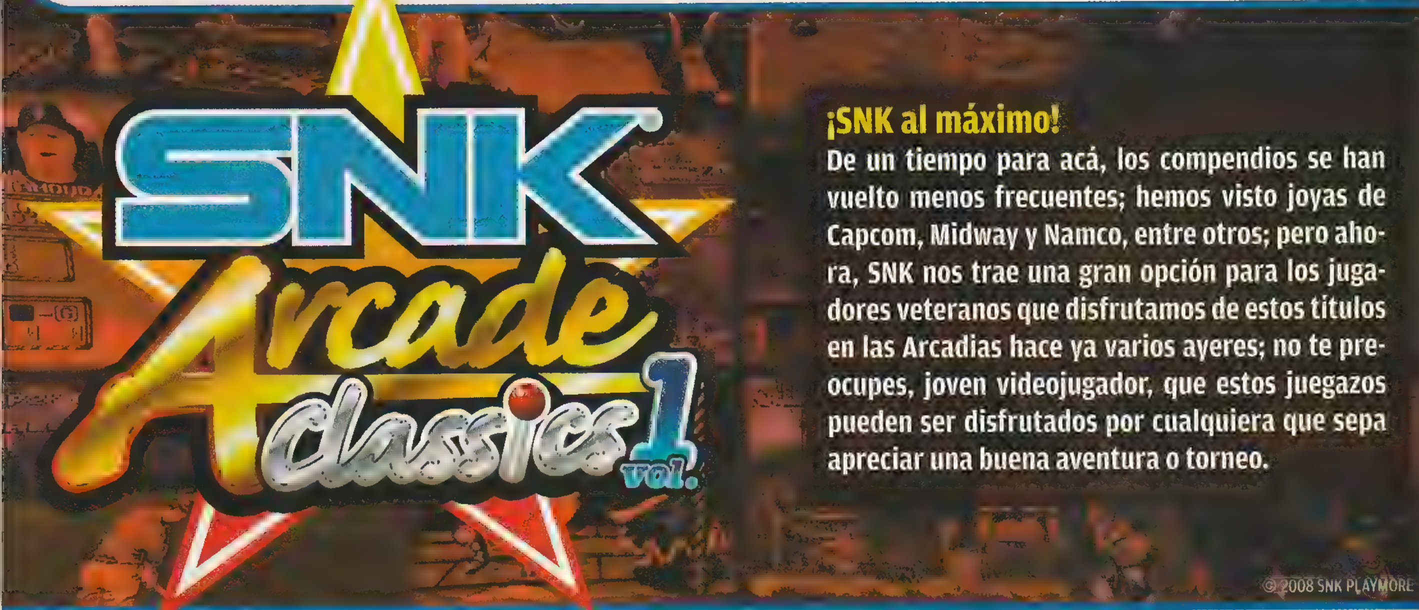
Como puedes darte cuenta, Nintendo siempre se ha preocupado por ofrecer novedades a su público; lo dijo hace más de una década y lo reafirma cada año; no se trata de una moda pasajera, sino de un estilo para hacer juegos, divertirnos y mantenernos sonriendo...



Para divertirse con los amigos, no hay nada como jugar **Pacman VS**, un juego que, aunque simple, te puede divertir por horas.

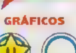
Espero que hayas disfrutado de todo lo que te preparé para este mes en Uno con el Control. Recuerda que espero tus comentarios, críticas, sugerencias y jugadas en la siguiente dirección: juang@clubnintendomx.com. Cuídense, disfruten de sus juegos favoritos y no olviden nunca que la constancia es la mejor manera de lograr cualquier objetivo. ¡Hasta la próxima!

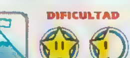
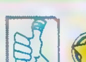


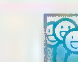


¡SNK al máximo!

De un tiempo para acá, los compendios se han vuelto menos frecuentes; hemos visto joyas de Capcom, Midway y Namco, entre otros; pero ahora, SNK nos trae una gran opción para los jugadores veteranos que disfrutamos de estos títulos en las Arcadias hace ya varios ayeres; no te preocupes, joven videojugador, que estos juegazos pueden ser disfrutados por cualquiera que sepa apreciar una buena aventura o torneo.


GRÁFICOS


DIFICULTAD


ADICCIÓN


VARIEDAD


MULTIPLAYER

RANKING EN

8.0

Art of Fighting

Durante el "boom" de los juegos de pelea, SNK lanzó varios títulos de torneos; su segunda franquicia de este género fue una genial propuesta que incluía muchos elementos únicos, como poder detener poderes con golpes normales -y mucho tino-, así como la incursión de los movimientos de desesperación. Esta serie está situada en el universo de **Fatal Fury**.

Baseball Stars 2

Esta es la secuela del popular juego de béisbol de SNK; a pesar de que en nuestro país no fue tan conocido, en nuestro vecino del norte sí tuvo una mejor aceptación, siendo el béisbol el rey de los deportes allá. Si te agradan los juegos basados en esta actividad deportiva, no dudes en que te encantará desde el principio; si no, mejor ni quejarte, ya viene dentro del compendio.

Burning Fight

Muy al estilo del popular **Final Fight** de Capcom, en **Burning Fight** tomas el papel de unos detectives de Nueva York que combaten al crimen organizado con sus propios puños -y patadas-. A pesar de no ser tan conocido como otros títulos similares, resulta bastante entretenido y sale un poco del Beat´em Up! común. Lo gracioso es que este género también tuvo bastante éxito en esos días.

Fatal Fury

Este genial juego de peleas fue el primero en presentarnos combates callejeros en dos planos; obviamente no tuvo la misma aceptación como la secuela, pero sí marcó el comienzo de la serie y una historia muy buena. Muchos no lo saben, pero realmente éste viene siendo el primer **King of Fighters**, pues así se llama el torneo en el que participas, cortesía de **Geese Howard**.

King of Fighters '94

Después de los diversos **Fatal Fury** y **Art of Fighting**, este crossover introdujo el sistema de peleas en equipos de tres y supo aprovechar muy bien las características de ambas franquicias para lograr el genial *gameplay* que ha sido uno de los más exitosos hasta ahora. Un detalle curioso, por si recordabas: ¡en este juego el equipo de **AoF** representaba a México!

King of the Monsters

SNK creó una franquicia basada en los combates legendarios de los monstruos gigantes, específicamente en la película *King Kong Vs Godzilla*. En esta genial opción tienes que elegir a un monstruo, y llevarlo a pelear contra los demás en las ciudades llenas de elementos destructibles para convertirte en el rey de los monstruos. Un juego obligatorio para los fans de la destrucción.





Compañía: **SNK Playmore**
Desarrollador: **SNK**
Categoría: **Everyone**







Last Resort

Otro de los juegos poco conocidos es este shooter futurista en donde tienes que ir destruyendo a tus enemigos con las distintas armas disponibles. Este intenso juego es genial por su rápido *gameplay*.

Magician Lord

Obviamente no todos los juegos de este compendio son exitazos que han trascendido al tiempo y al espacio; **Magician Lord** es uno de ellos, pues para ser sinceros, casi nadie sabía de su existencia; pero es bueno, deveras.

Metal Slug

No es ningún secreto: este juego está obviamente inspirado en **Contra**; claro que el humor tan singular de esta serie, así como sus tantos elementos y características lo hacen una opción bastante recomendable.

Neo Turf Masters

Este singular juego de golf debutó en el Neo Geo Pocket Color en 1999; no te culpes si no lo conoces, en primer lugar, son pocos los que llegamos a jugar con este sistema, y aún más raro es que alguien lo comprara.

Samurai Shodown

Otro más de los juegos de peleas de SNK. Situado en el siglo 18, **Samurai Shodown** pone a los espadachines más feroces del mundo a combatir con todo su poder en este singular torneo con armas.

Sengoku

Aquí tenemos otro Beat´em Up! con todo el estilo de los héroes de SNK; en esta historia tienes que enfrentar a incontables enemigos de los ejércitos feudales de Japón. Ojalá pronto veamos las secuelas.

Shock Troopers

A veces la historia no es tan original como debiera, pero se compensa cuando el *gameplay* es tan bueno, que realmente no importa mucho a quién hay que salvar, ¿no crees?

Super Sidekicks 3

Lo sabemos, no es un **Fifa** o un **Winning Eleven**, pero indudablemente la serie **Super Sidekicks** fue muy popular entre los fans del fútbol que gustaban de ir a las Arcadias.

Top Hunter

Roddy y **Cathy** son dos cazarrecompensas que protegen a los colonizadores de los piratas espaciales en este juegazo lleno de acción y muchos golpes. Puedes realizar poderes estilo **SFII**.

World Heroes

Finalmente tenemos este juego de peleas en donde varios personajes se ponen a combatir para ver quién es el mejor no sólo del mundo, sino incluso de la historia.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

Este tipo de juegos me encanta, no hay nada como recordar las viejas glorias de las Arcadias a pesar de que se juegan exactamente como sus versiones originales y no tienen alguna innovación, te harán pasar años de diversión. Los que más recomiendo son **KOF 94, Sidekicks, Samurai Shodown y Metal Sulg**

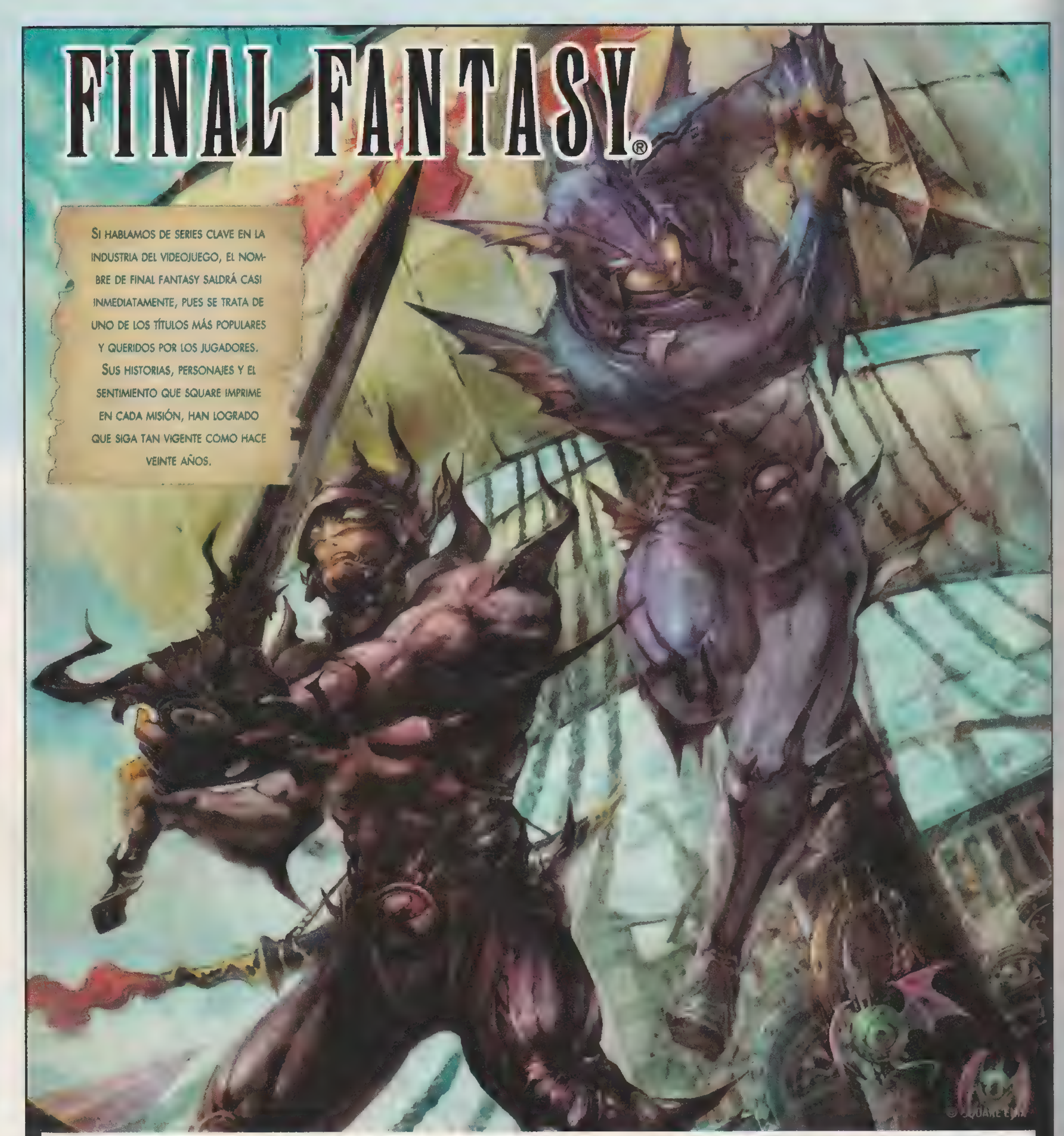
CROW

Si bien ya tienes varios títulos dentro de la Consola Virtual, nunca está por demás contar con una compilación de juegos, desde acción, aventura o peleas y claro, como buena opción encontramos las franquicias de SNK que se unen en un solo disco para ofrecerte múltiples horas de juego

PANTEÓN

Este es un gran compendio de juegos, por fin tenemos en nuestro poder títulos raros como **Top Hunter** o **Sengoku**, pero de todos modos, es obvio que los jugadores casuales o los que no saben apreciar los juegos, no lo sepan valorar como se debe. Yo siento que debieron de incluir más clásicos, siendo un juego de Wii.

Al igual que todos los compendios, SNK Arcade Classics Vol. 1 es una excelente opción para quienes saben apreciar un buen juego de antaño, pero difícilmente será bien recibido por los videojugadores casuales que sólo se dejan llevar por lo más nuevo. Esperamos con ansias el Vol. 2 para ver qué otros juegos nos trae SNK. ¡Vamos, pon tu ficha!



LA FANTASÍA DE SAKAGUCHI A MÁS DE 20 AÑOS DE SU ESTRENO...

La evolución en la forma de experimentar la diversión electrónica se estaba diversificando; a principios de los años ochenta, las salas de Arcadias eran el lugar de reunión para los jugadores, que disfrutaban de títulos de acción, deporte o combate. Posteriormente, el terreno de juego fue cediendo paso a los juegos "caseros" cuando Atari (no por ser la primera sino por el público cautivo que logró reunir) comenzó a fabricar la famosa consola del botón anaranjado, con juegos simples pero divertidos, lo que representaba una nueva experiencia de vivir la magia de la diversión electrónica que estaba en vías de crecimiento. Así, cuando Nintendo dio un gran paso en los videojuegos con su consola de 8 *bits* (Japón, 1983), se abrió el terreno para nuevas y mejores propuestas, con títulos que retarían tus sentidos y en donde nacerían franquicias tan importantes como **Mario Bros.** en aventuras y la prometedora tendencia de los RPG (*Role Playing Games*) con **Dragon Quest**, **Willow** y, por supuesto, **Final Fantasy**... saga creada por Hironobu Sakaguchi y desarrollada por Square, de la que te hablaremos en estas páginas y que durante más de 20 años nos ha hecho emocionarnos con múltiples aventuras llenas de magia, misticismo, acción y personajes carismáticos con los que realmente te involucras en cada cruzada.

FINAL FANTASY

(NES, 1987)
SquareSoft

El nacimiento de una franquicia espectacular

En cualquier medio, la primera parte es la clave para un éxito o fracaso, en este caso, bajo la dirección de Hironobu Sakaguchi –quien también aportara la idea del concepto original-, Square presentaba para los poseedores de un NES el pilar de una de las franquicias más rentables y que hasta el momento conserva la cuarta posición en ese ámbito, siendo superada únicamente por **Mario, Pokémon** y **The Sims. Final Fantasy** llegó a América hasta 1990 en los últimos momentos del NES y realmente sorprendió a los jugadores con su atractiva historia y vastos elementos de juego que te mantenían inmerso en la aventura.





¿SABÍAS QUE...? NOBUO UEMATSU FUE QUIEN DISEÑÓ LA MÚSICA PARA FINAL FANTASY Y TAN BUENA RECEPCIÓN TUVO QUE SU PARTICIPACIÓN SE MANTUVO COMO BÁSICA PARA LAS SECUELAS. ÉL FORMÓ PARTE DE SQUARE DESDE 1986 Y DEJÓ LA COMPAÑÍA EN EL 2004 PARA FORMAR SU PROPIA EMPRESA LLAMADA "SMILE PLEASE", NO OBSTANTE, SIGUE COLABORANDO CON SQUARE-ENIX COMO TALENTO CREATIVO MUSICAL.



La primicia de la historia nos habla de cuatro guerreros conocidos como los "Light Warriors", quienes se adentran en una misión por restaurar la luz de los orbes que han sido oscurecidos por la maldad y caos que predominan en el mundo. Aire, agua, tierra y fuego son los elementos de cada orbe y paulatinamente se fueron oscureciendo luego de terribles desastres –aparentemente naturales- en los siglos anteriores. El objetivo es cruzar por un sorprendente mundo repleto de peligros, feroces bestias que te acechan a cada paso y temibles enemigos como **Lich, Kary, Tiamat** y **Karken**, los cuatro demonios de los elementos antes de enfrentar al verdadero enemigo... **Chaos**, que habrá creado una paradoja en el tiempo, obligándote a viajar 2,000 años atrás para erradicar el problema desde la raíz. En la versión americana (NES) se incluía un mapa de todo el territorio que debías explorar, así te era más fácil ubicar tus próximos destinos.

TAMBIÉN LO VIMOS COMO: FINAL FANTASY I & II: DOWN OF SOULS (GBA, 2004)

FINAL FANTASY II

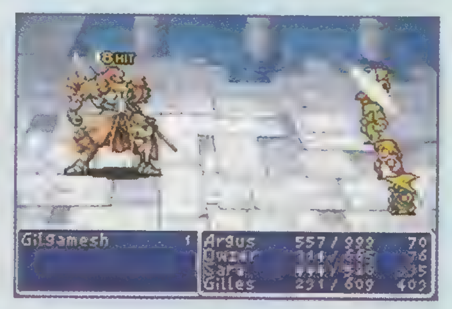
(NES, 1988)
SquareSoft

El primero en presentar a los Chocobos

Había pasado un año de la primera fantasía, pero el éxito en Japón exigía una nueva odisea en el universo de los guerreros, magos y soldados. Esta entrega fue una exclusiva para el mercado nipón y retomaba la esencia del primero, agregando nuevos elementos de juego como la definición de habilidades (en el pasado, si recuerdas, tú podías elegir si tus personajes eran guerreros o magos, entre otros) por defecto, así como la presentación de los **Chocobos** (aves que podían transportarte a través del mapa) y un nuevo personaje llamado **Cid**, quien se volvería un icono clásico y recurrente en la serie.







FFII mostraba una evidente ruptura en continuidad, definiendo que la franquicia, por el momento, no contaría con secuelas directas, sino que se podría interpretar como capítulos con diferentes elementos y personajes que conformarían un universo de fantasía. Así se da paso a cuatro nuevos guerreros como **Firion** (comandante de los rebeldes), **María** (arquera), **Gus** (monje) **Leon** (caballero oscuro y hermano de **María**). La historia describe que nuestros héroes fueron dados por muertos luego de una batalla con los soldados de Barmekia que atacaron la aldea de Phin. Sin embargo, ellos son auxiliados por la princesa **Hylda**, con quien deciden unirse en su resistencia para derrotar la tiranía que invade al mundo. Recorriendo múltiples pueblos, y ganando aliados, los valientes guerreros vivirán una experiencia única que los llevará a combatir contra el **Dark Cloud**.

ORIGINALMENTE, SQUARE SÍ PRETENDÍA PUBLICAR FFII EN AMÉRICA BAJO EL NOMBRE FINAL FANTASY II: DARK SHADOW OVER PALAKIA, PERO POR EL SURGIMIENTO DEL SNES, FUE CANCELADO DICHO PROYECTO.

TAMBIÉN LO VIMOS COMO: FINAL FANTASY I & II: DOWN OF SOULS (GBA, 2004)

FINAL FANTASY III

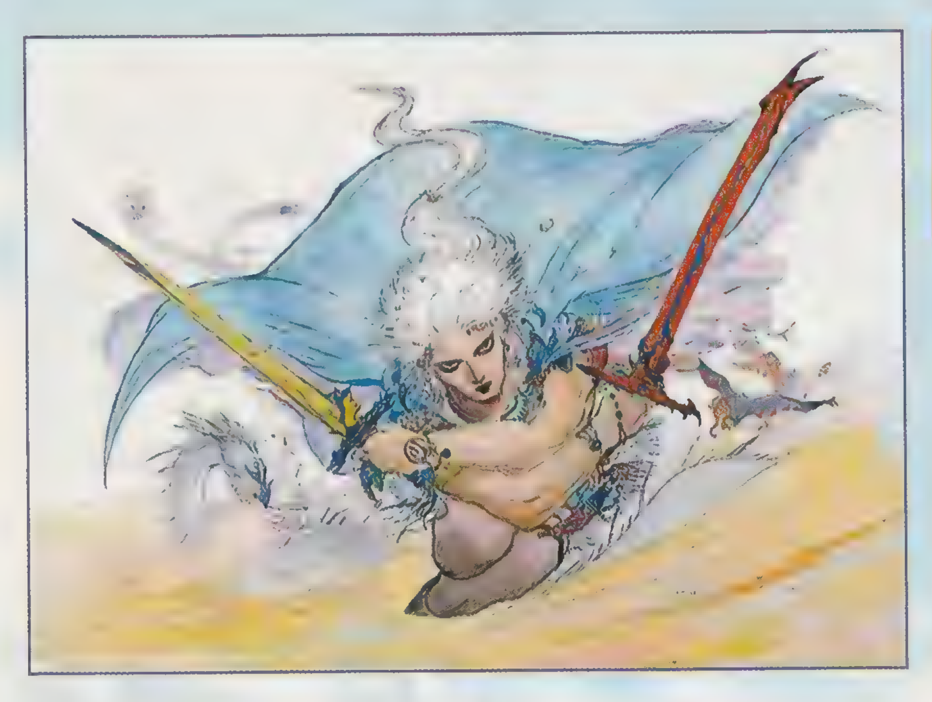
(NES, 1990)
SquareSoft

Cerrando con broche de oro la trilogía en el NES

En 1990, América apenas conocía la primera historia de la saga, en tanto Japón ya iba por la tercera que por las mismas razones que en **FFII**, no llegaría a nuestro continente sino hasta una versión corregida y aumentada para Nintendo DS en el 2007, desarrollada por Matrix Software y mostrando un aspecto visual tridimensional aprovechando la tecnología del portátil de Nintendo. Volviendo al original de NES, éste cuenta con sus diferencias y similitudes con las dos entregas pasadas, pero destaca por incluir un sistema de "trabajos" o funciones que puedes aprender para definir tu categoría de guerrero y con la facultad de poder cambiar de "trabajo" dependiendo de tus necesidades. De hecho, cada trabajo te permite aprender habilidades especiales, por ejemplo, un ladrón asimila "Steal" y un dragón podrá utilizar "Jump" y, por supuesto, también fue el estreno de los "Summons" o invocaciones de criaturas que se ha popularizado desde entonces en la serie.



Fue todo un éxito lo que Matrix Software logró al revi... en 3D los detalles de este gran título RPG.



¿Sabías que...? Este fue el último título de la saga para el NES y sólo se publicó en Japón (la versión original); como detalle adicional, era uno de los títulos con mayor memoria, pues se contó con cuatro megas a diferencia de los dos que tenía la segunda entrega.

La historia es épica como las anteriores, inicia cuando un joven de nombre **Luneth** se topa con el cristal del viento, el cual le indica que debe reunir a otros tres aventureros para comenzar una misión importante. Así, el héroe convoca a **Arc**, **Refia** e **Ignus**, los cuatro huérfanos y puros de corazón. Juntos deben dirigirse a la caverna donde se oculta un djinn (demonio) y eliminarlo para desvanecer la maldición que ha puesto entre los reinos. Con la victoria en sus manos, el cristal los reconoce como los "Guerreros de la Luz" y les encomienda la misión de equilibrar las fuerzas y el balance de la luz y la oscuridad, pues ha ocurrido una fractura que provocó el surgimiento de cuatro siniestros "Guerreros de la Oscuridad" y tu deber es corregirlo antes de que sea demasiado tarde para el planeta, así como recobrar el poder de los cuatro cristales de los elementos.

También lo vimos como: Final Fantasy III (NDS, 2006)





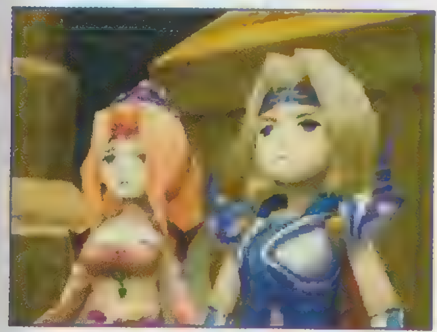
Si hace años nos hubieran comentado que para estas fechas podríamos disfrutar de **Final Fantasy III** con gráficos tridimensionales y calidad sonora digital, seguramente nos hubiéramos reído bastante, pero ahora que las tecnologías han avanzado, somos testigos de cómo nuestros clásicos juegos evolucionan para volverse superiores a sus originales; claro está que esto no le quita valor a esas entregas, pues seguirán siendo parte clave de la historia. En FFIII de Nintendo DS, gozarás de visuales impactantes que te describirán mucho mejor el curso de la trama.

FINAL FANTASY IV

(SNES, 1991)
SquareSoft

La magia, fantasía y acción se estrenan en el Super Nintendo

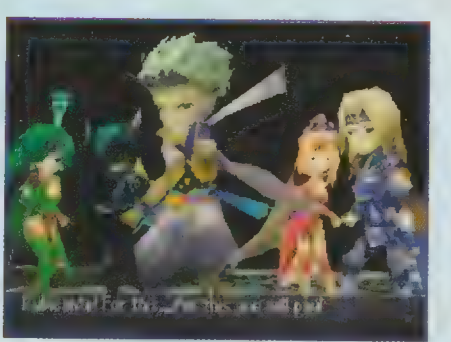
Los nipones gozaban de las ventajas de la exclusividad, pero con la salida del SNES, América disfrutaría un nuevo respiro y esperanza de tener una nueva entrada en la historia de **Final Fantasy**. Antes de continuar hagamos un recuento muy breve. SquareSoft publicó en 1990 el primer juego de la franquicia (para NES) y los otros dos... la compañía -silbando y mirando el cielo a 45 grados- los pasó de largo para América, pero cuando apareció **FFIV** en Japón (el primero en SNES) dijeron "¡ah, pues vamos a traerlo y le ponemos el número **II** para que tenga continuidad del nombre!"; así justificaron el hecho de no hacer las conversiones de los dos últimos de NES.



¿SABÍAS QUE...? Final Fantasy IV tuvo una continuación directa llamada Final Fantasy IV The After: Tsuki no Kikan, pero sólo lo podrán disfrutar los japoneses (nuevamente); además, está desarrollado para celulares y no para consolas de videojuego especializadas. La trama se centra en Ceodore, hijo de Cecil y Rosa quien se prepara para enfrentar una aventura sin igual al lado de personajes veteranos de la primera historia.



También lo vimos como: Final Fantasy II (SNES, 1992) Final Fantasy IV (GBA, 2005) y Final Fantasy IV (NDS, 2008).



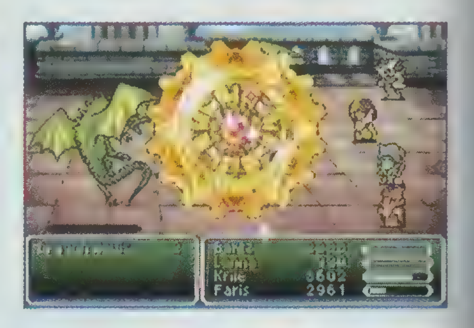
Sin lugar a dudas **Final Fantasy IV** es una de las mejores historias que se hayan concebido en un RPG, pues sus giros dramáticos, excelente diseño de personajes y calidad en el argumento, te adentran en una odisea por salvar al mundo de las fuerzas demoníacas mientras tomas decisiones que cambiarían el curso de tu vida y de la humanidad. En esta ocasión, tomarás el papel de **Cecil**, un caballero oscuro que se crió desde pequeño en el reino de Baron y desde entonces ha sido un fiel guerrero del rey, respetando sus acciones y apoyándolo en todo, pero un día, el rey comienza a tomar decisiones poco acertadas en contra de los poblados, para tratar de dominar y conseguir los preciados cristales elementales. **Cecil**, junto con sus amigos **Kain** (caballero dragón), **Rosa** (maga), **Rydia** (invocadora) y otros valientes guerreros se unirán en tu travesía durante el juego. Ellos deberán combatir contra la amenaza de **Golbez**, un ser maligno que pretende tomar los cristales para liberar el mayor poder soñado y ser el gobernante único del mundo; pero un reto mayor los aguardará cuando viajen a la Luna a enfrentar a **Zemus**, quien pretende erradicar la vida en este planeta para hacerlo habitable para los seres lunares.

FINAL FANTASY V

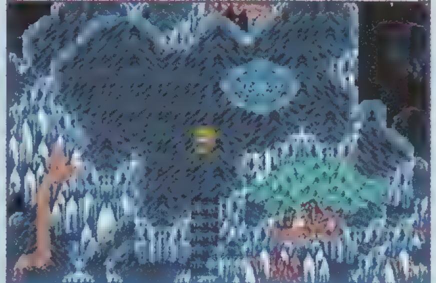
(SNES, 1992)
SquareSoft

La última entrega dirigida por Hironobu Sakaguchi

El SNES seguía oliendo a nuevo cuando tuvo su primer gran RPG (**FFIV**) que originalmente iba a ser para NES. Un año después, Sakaguchi vuelve a atacar con la esperada quinta entrega, siendo ésta la última en la que él participaría como director. ¿Y qué crees? Así es, **FFV** no llegó a América como todo mundo esperaba, Japón se quedaba con otro importante RPG y nosotros tuvimos que esperar hasta que Nintendo y Square-Enix llegaran a un acuerdo para hacer la conversión en el GBA hace años. Como dato destacable, éste conservaba el *Active Time Battle*, sistema que fue implementado por su antecesor y es parte importante de la estrategia de juego, pues su barra indicadora de turnos y las opciones desplegadas en pantalla hacen más fluido el combate.







Nuevamente se recurría a la temática de los "trabajos", así podrías aprender de entre 32 actividades y masterizar distintas acciones con un mismo personaje. Otros elementos destacables son las misiones por tiempo, en las que debías cumplir un objetivo antes de que el reloj llegara a cero; por otro lado, se incluyeron poderosos jefes (**Omega** y **Shinryu**, a quienes se les conocía como "Weapons") alternos a quienes podías enfrentar si querías, pues no son obligatorios, pero resultaba un reto sin igual para los fans; estas "armas" se volvieron recurrentes y también las pudimos ver en **Final Fantasy VII**.

La historia no se separa del concepto de los cristales de elementos que son vitales para el buen funcionamiento del planeta y la estabilidad de la humanidad y nos describe que la Tierra sufrió un ataque de meteoritos que ha sacudido diversos territorios, por lo que el rey de Tycoon viaja hacia el lugar de reposo del cristal del viento, justo para ver cómo se destruye el invaluable objeto. Por otro lado, un meteoro cae en el reino de Tycoon por lo que **Bartz** (el héroe) decide investigar; así se encuentra a **Lenna**, hija del rey, a quien salva de las garras de los *gobblins*. Ellos se unirán junto a **Galluf** (mago) y **Faris Scherwiz** (capitana de un barco pirata) para enfrentar el problema del porqué los cristales están destruyéndose y de dónde vienen los meteoros; en su camino enfrentarán a criaturas míticas y peligrosos enemigos como **X-Death** y **Gilgamesh**. En cuanto a historia, se podría decir que no fue tan intenso como su antecesor, pues no tuvo un desarrollo de personajes y situaciones como ocurrió en **Final Fantasy IV**, donde cada integrante tenía un rol definido.

También lo vimos como: Final Fantasy V (GBA, 2006)





¿Sabías que...? Yoshitaka Amano fue el encargado de dar vida a las ilustraciones de los personajes de Final Fantasy, así como diseño general de logo e imagen. Él también ha trabajado en otros proyectos como en las series G Force, Hutch o juegos como Front Mission, Gun Hazard y Rebus.



Tu imaginación
nunca había descubierto
algo mejor.
Llévate los súper
FOSFORODINOS
¡Colecciónalos!
Brillan en la oscuridad.
Todo lo que querías saber
acerca del mundo,
la tecnología y el universo
está en tu nueva revista
NATIONAL GEOGRAPHIC
KIDS
KIDS
¡BUSCA LO NUEVO!
OVNIS
arañas!
NATIONAL GEOGRAPHIC



FINAL FANTASY VI

(SNES, 1994)
SquareSoft

Una de las mejores historias vistas en un juego de rol

Yoshinori Kitase y Hiroyuki Ito fueron los encargados de la dirección de la sexta entrega de **FF**, quedando Sakaguchi como productor. Para América, el juego llegó bajo el nombre de **Final Fantasy III** en el SNES y posteriormente en el GBA, donde se respetó la numeración original. Esta parte es considerada como una de las más sobresalientes, pues su historia es emotiva y envolvente, así como por la gran cantidad de protagonistas con personalidades definidas que le daba mayor impacto a la aventura. Había una creciente evolución en efectos visuales y diseño de escenarios, que se conjugaban con las creaciones de Uematsu. Aquí se conserva el estilo del *Active Time Battle*, teniendo la posibilidad de mostrar a cuatro personajes durante los combates y se agregó la cualidad del golpe de desesperación, que podías usar cuando tu energía estaba rozando los límites.

La trama se desarrolla en torno a un grupo de rebeldes que lucha en contra de la dictadura del Imperio. Al inicio, podemos observar a **Terra Branford**, una chica que posee el poder de la magia y que está siendo controlada por las fuerzas del Imperio Gesthal. El choque militar ha mantenido en opresión a los pueblos, destrozando todo a su paso y utilizando el poder de los espers (éstos y los humanos habían tenido una épica guerra que dejó el mundo dividido hace mil años); ahora, este poder mágico es puesto en los humanos a través de métodos controversiales de ingeniería genética.



Sin embargo, un día, **Terra**, junto como unos soldados del Imperio, entra en la aldea de Narshe para buscar un esper en los rincones más oscuros de las minas; los tres logran llegar hacia el objetivo, pero en un abrir y cerrar de ojos, la bestia elimina a los soldados dejando sólo a **Terra** con vida para comunicarse mentalmente con ella y mostrarle la verdadera situación. Así, emprenderá una cruzada en contra del Imperio, uniéndose a **Lock Cole** (cazador de tesoros) y a su organización conocida como "The Returners". Ellos tratarán de detener a las fuerzas enemigas a toda costa, reclutando a nuevos guerreros (14 personajes seleccionables en total) y combatiendo a poderosos enemigos como **Kefka** y **Ultros**; de su resultado depende el destino de la humanidad. Para muchos, FFVI es considerado como el RPG con la mejor historia jamás concebida.





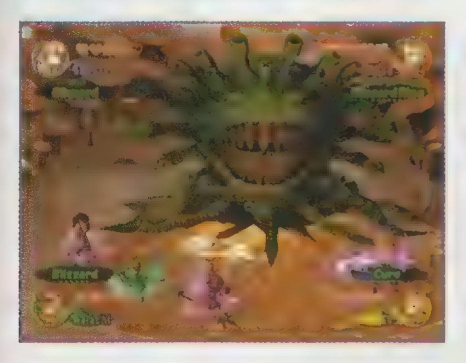
¿Sabías que...? La versión de Game Boy Advance cuenta con nuevos espers como Leviathan, Gilgamesh, Cactuar y Diabolos, además de incluir un nuevo calabozo, magias adicionales a las ya conocidas y una Soul Shrine, donde podrás combatir en contra de diferentes enemigos en una especie de modo survival.



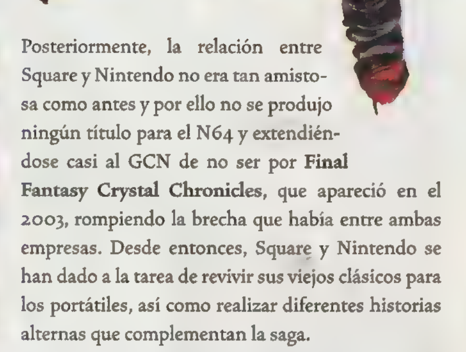
También lo vimos como: Final Fantasy III (SNES, 1994) Final Fantasy VI (GBA, 2007)

CERRANDO LA HISTORIA EN EL SUPER NINTENDO

Con Final **Fantasy VI** se cerraba el ciclo de esta entrañable franquicia para las consolas de Nintendo. SquareSoft no produciría otro título de la serie para el Super Nintendo durante los años que le quedaran de existencia, pero se tenía la esperanza de que hicieran algo sorprendente cuando apareciera el Nintendo "Ultra" 64. Así, en los albores de la consola, Square anunció que estaría trabajando en un nuevo **Final Fantasy** en tres dimensiones, que llegaría de forma espectacular al N64, aprovechando el chip de Silicon Graphics para *renderear* a los personajes y mostrarlos como nunca antes se había podido lograr. Era un proyecto prometedor que haría uso del *Disk Drive* (que jamás vimos en América) y vendría a ser la séptima parte de la saga, pero Square declinó el trabajo pues afirmaba que el "cartucho" no podría soportar la idea gráfica que pretendían crear para **Final Fantasy VII**. El juego fue entonces llevado al Play Station de Sony, dejando sólo un video de demostración de lo que pudo ser para el Nintendo 64.







Posteriormente, la relación entre Square y Nintendo no era tan amistosa como antes y por ello no se produjo ningún título para el N64 y extendiéndose casi al GCN de no ser por **Final Fantasy Crystal Chronicles**, que apareció en el 2003, rompiendo la brecha que había entre ambas empresas. Desde entonces, Square y Nintendo se han dado a la tarea de revivir sus viejos clásicos para los portátiles, así como realizar diferentes historias alternas que complementan la saga.

LA FANTASÍA VISTA DESDE OTRAS PERSPECTIVAS

En 1989, Square publicó el primero de tres episodios de **Final Fantasy** para el Game Boy bajo el nombre **Final Fantasy Legend**, pero no seguían la continuidad numérica de la saga principal, de hecho, no había una relación plena con la franquicia, salvo el nombre (en Japón eran conocidos como **Makai Toushi SaGa**). Con esto, los fans tenían algunos títulos más para incrementar su colección, no obstante, la calidad en historia y contenidos no era tan buena como los de la consola casera. Para el Super Nintendo, también hubo una historia alterna, se trata de **Final Fantasy Mystic Quest**, que salió en 1992, y en lo personal siento que defraudó mucho, pues lo visto en **Final Fantasy IV** dejaba unos zapatos muy grandes por llenar.



En **Mystic Quest** se tenía una historia mucho más sencilla, así como un estilo de juego que no exigía mucho reto para los jugadores experimentados. De hecho, uno de los mayores problemas fue que la aventura era lineal, trazando una ruta definida y mostrando una tendencia más a la acción/aventura que al RPG, no como en títulos anteriores en los cuales podías recorrer extensos mapas por explorar. Este título fue luego trasladado a Japón, agregando más reto y sabor a la forma de jugarlo; sin duda, fue un tropezón para la serie.

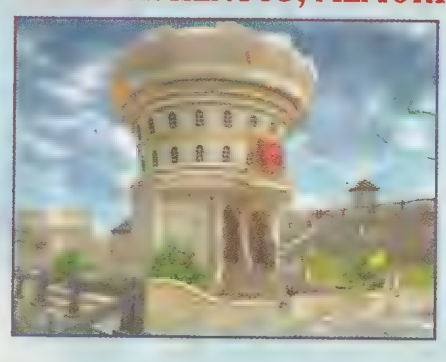
CUANDO LA AVENTURA SE VUELVE TÁCTICA



Para 1997, SquareSoft había desarrollado la séptima entrega de **Final Fantasy**, pero lamentablemente no aparecería en las consolas de Nintendo, sino hasta en la estación de juegos de Sony. Ese mismo año, en Japón, salía al mercado una historia alterna que se titulaba **Final Fantasy Tactics**, agregando la estrategia al género y aprovechando las cualidades de la franquicia para dar vida a uno de los juegos de estrategia más completos de la industria; en ese entonces, la distancia entre Nintendo y Square hacía notable el hecho de no pensar en una adaptación para el N64, sin embargo, cuando las cosas se normalizaron entre ambas partes, esta línea de juegos sí llegó al Game Boy Advance en el 2003, bajo el título **Final Fantasy Tactics Advance**, una aventura sin igual que presenta a **Merche**, quien junto con su grupo de amigos (**Mewt** y **Ritz**) descubren un libro mágico que, al abrirlo, los transporta a un reino de fantasía llamado Ivalice, iniciando una aventura con múltiples referencias a la saga original como nombres de personajes (**Cid** no puede fallar), armas, clases o categorías de trabajos, enemigos e ítems.

PARA ESTE 2008, SQUARE ENIX PUBLICARÁ LA SECUELA DE FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE PARA EL NINTENDO DS; SI QUIERES ENTERARTE DE MÁS DETALLES DE ESTE GRAN TÍTULO DE ESTRATEGIA, CHECA LA PÁGINA 70 EN ESTA MISMA EDICIÓN.

RESURGIMIENTOS, MEMORIAS Y VIDA DE REYES



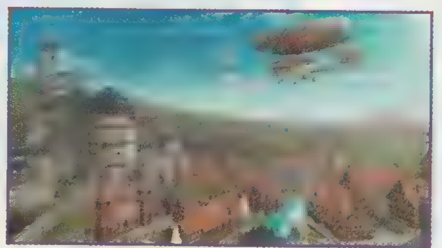
Con un universo tan extenso y la posibilidad de generar historias cada vez más atractivas para los jugadores, Square se ha dado a la tarea de mostrar otras versiones paralelas que sirven como complementos para los verdaderos fans y, como referencia para quienes aún no se adentran en la serie, por ejemplo te habíamos comentado de **Final Fantasy Crystal Chronicles**, el juego que atrajo nuevamente a Square hacia las consolas de Nintendo; en esa ocasión fue para el Nintendo GameCube (Japón, 2003). Lo destacado de dicha versión es la posibilidad de jugar con tres de tus amigos, así como aprovechar la compatibilidad con el Game Boy Advance para observar en la pequeña pantalla las estadísticas de tu personaje, mapas y uno que otro consejo. No se seguía la trama y estilo al que estábamos acostumbrados, pero el hecho de ser cooperativo le daba un toque diferente. Posteriormente, se han desprendido secuelas de éste, por ejemplo, **FF: Crystal Chronicles: Ring of Fates**, que llegó directo al Nintendo DS en este mismo año y que en realidad se desarrolla antes de los eventos de la versión de GameCube; **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers** será la edición exclusiva para Wii, sin embargo, no se han dado a conocer las fechas de salida y estamos en espera de que revelen más sobre su *gameplay* e historia. Por último, **Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King** (2008), título que fue creado por Square Enix directamente para WiiWare (lo podrás comprar al módico precio de 1500 Wii Points), ocurre luego del final del de GCN .

Para el Nintendo DS se ha visto una actividad constante de la franquicia, de hecho, si recuerdas, el año pasado salió **FF Fables: Chocobo Tales**, que aprovecharía la doble pantalla para mostrar diversos escenarios con colores vívidos. La trama te llevará por un mundo habitado por los curiosos personajes "**Chocobo**", ahora clásicos en **FF**; allí podrás participar en más de 40 minijuegos mientras te embarcas en una travesía para rescatar a tus amigos y restaurar la paz del territorio. De hecho, en la página 68 de esta misma revista, te presentamos un análisis completo, así que échale un ojo.



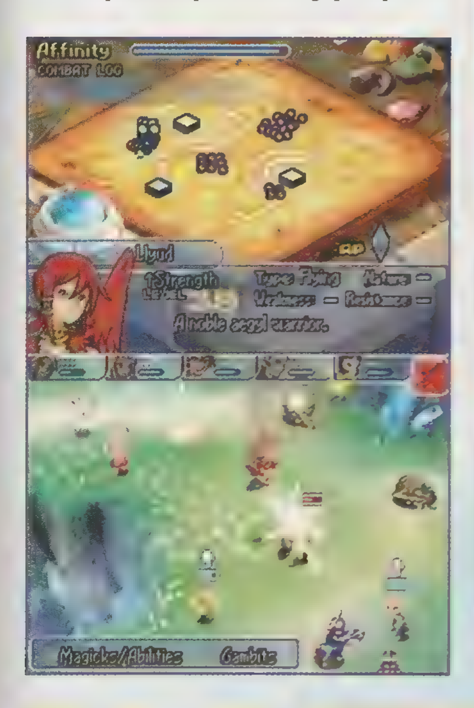
PARA COMPLEMENTAR TU AVANCE EN MY LIFE AS A KING, PODRÁS DESCARGAR NUEVOS ELEMENTOS A TU JUEGO, COMO CALABOZOS, CARRERAS, EDIFICIOS Y OTROS ASPECTOS DE PERSONALIZACIÓN; OBVIAMENTE, ESTAS DESCARGAS TENDRÁN UN COSTO EN LA TIENDA WII.

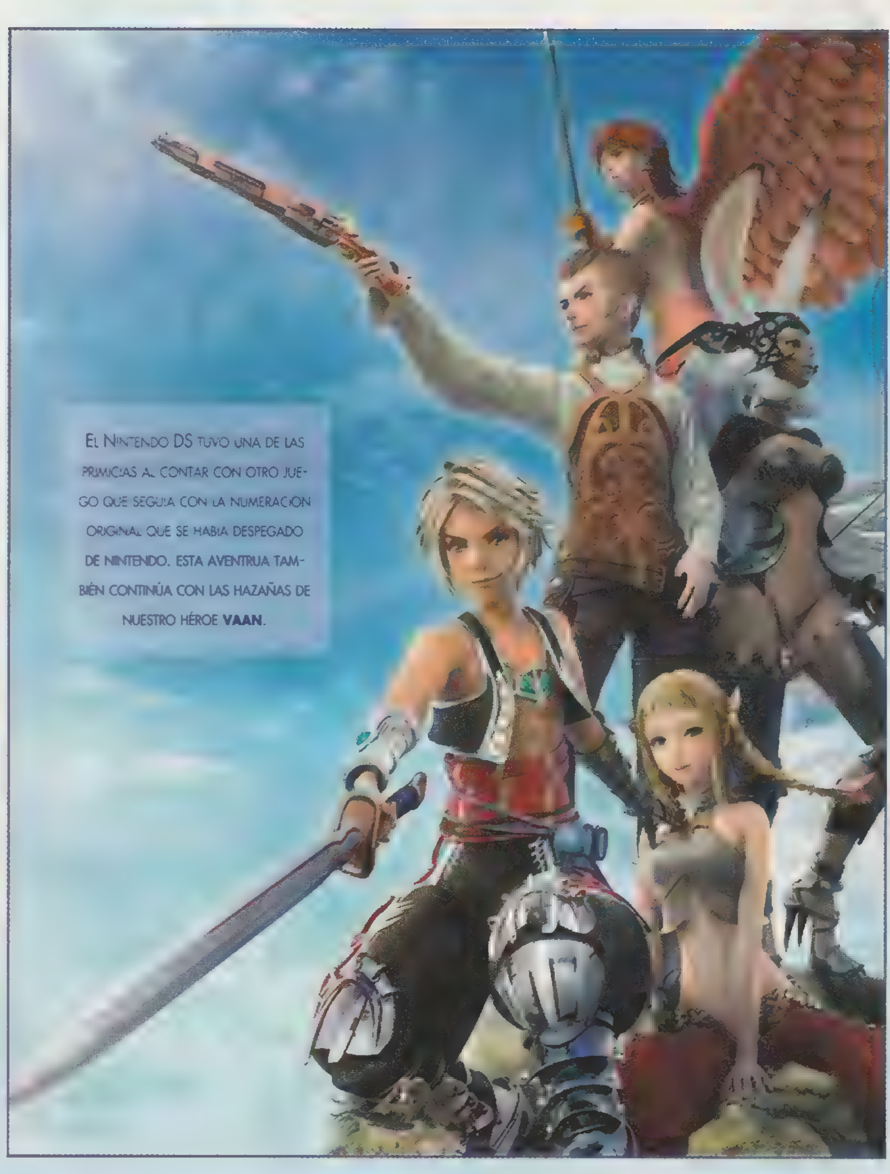




COMO PARTE DE LAS APORTACIONES EXTRA DE SQUARE PARA NINTENDO, TENEMOS ESTE JUEGO PARA WIIWARE QUE PODRÁS ADQUIRIR POR MÓDICOS 1500 PUNTOS. LA TEMÁTICA ES SIMPLE PERO TE MANTENDRÁ ENTRETENIDO POR UN LARGO RATO MIENTRAS CREAS UN REINO DE FANTASÍA QUE SERÁ LA ENVIDIA DE TUS AMIGOS.

También, en 2007, Square Enix publicó una entrega especial para el Nintendo DS titulada **Final Fantasy XII: Revenant Wings**, que continuaría las aventuras de **Vaan**, personaje visto en **FF XII** (PlayStation 2) y se desarrolla un año después, donde el personaje principal ya es todo un pirata del cielo y dueño de su propia nave; él se encontrará con sus viejos amigos para embarcarse en una espectacular aventura a través de continentes flotantes donde hallarán tesoros y peligros inimaginables. Ahora que la alianza entre ambas compañías se nota a simple vista, podremos esperar muchas cosas buenas para el futuro de los usuarios de Nintendo; esperemos que pronto nos sorprendan con una historia de la línea original para Wii, pues a pesar de que **Crystal Chronicles** es bueno, no se puede comparar con la saga principal.





El Nintendo DS tuvo una de las primicias al contar con otro juego que seguía con la numeración original que se había despegado de Nintendo. Esta aventrua también continúa con las hazañas de nuestro héroe **Vaan**.

Uno de los spin offs más importantes para la saga fue Kingdom Hearts, un crossover RPG entre el universo de Final Fantasy con los personajes de Disney. Para muchos podría ser algo ridículo el mezclar a los personajes, sin embargo, Square tuvo un gran acierto que le valió muchas críticas positivas.



LA MAGIA TAMBIÉN SE DISFRUTA SIN CONTROLES

Ya es común, más durante los últimos diez años, que los videojuegos pretendan llegar a sus fans a través de otros medios, expandiendo así sus horizontes y haciéndote vibrar de formas distintas que den un descanso a los botones y *pads*. Con base en ello, Square dio un gran paso para aplicar su talento en CGI (*Computer-Generated Imagery*), pues los fans ya estábamos ansiosos de una producción cinematográfica que diera vida a las fantasías que durante años hemos jugado y disfrutado, claro, llevándolas a niveles espectaculares como no se podría en un videojuego (en ese entonces). Entonces, en julio del 2001, Hironobu Sakaguchi se atrevió a dirigir uno de los proyectos animados más ambiciosos... **Final Fantasy Spirits Within**.





A pesar de que el filme es todo un derroche visual, no resultó ser tan bueno en taquilla y Square vio sus números peligrosamente en rojo; esto, entre algunas otras cosas, dio pie a que Hironobu Sakaguchi dejara la compañía luego de varios años de trayectoria.

En el filme, se presentaba a la **Dra. Aki Ross** y al **Dr. Sid** (sí, con s), quienes luchan en contra de una invasión alienígena conocida como **Phantoms**, que está acabando con el planeta. Uno de sus mayores problemas será la decisión militar que podría liberar un poderoso ataque contra los invasores, pero sería riesgoso para el planeta, así que los doctores, junto con un grupo de valientes guerreros, tratará de buscar una forma alterna para exterminarlos y detener el ataque que podría ser lamentable para todo ser viviente. Realmente, la película era una superproducción visual y hasta la fecha pocas pueden ponérsele a la altura. El único problema fue que los fans no esperaban un argumento como el que proponía, pues quizá todos queríamos ver los clásicos ataques, personajes utilizando espadas y magias, monstruos legendarios como **Leviatan**, **Bahamut** e incluso un cameo de **Chocobo**, es decir, algo más apegado a la serie original; claro, no por ello el guión de **Spirits Within** es malo, sino que le faltó el mencionado "fan service" para que todos quedaran satisfechos.





Así, cuatro años después (2005), Tetsuya Nomura suplanta a Sakaguchi para dirigir **Advent Children**, una película diseñada para su venta directa en DVD, que retomaba los personajes y situaciones previamente vistas en **Final Fantasy VII** (uno de los íconos más fuertes del RPG de la generación 3D), mostrando eventos ocurridos dos años después de la épica batalla contra **Sephirot**. Aquí, **Cloud Strife** se unirá nuevamente con **Tifa**, **Red XIII**, **Vincent**, **Barret**, **Yuffie** y **Cid** para combatir una extraña plaga que ha infectado a los niños de la ciudad. En esta ocasión, sí se hacen múltiples referencias a los juegos, personajes, situaciones, acciones y hasta en la forma de combatir, por lo que es como volver a experimentar la magia del videojuego. Si no has podido verla, no dudes en darle una oportunidad.

TETSUYA NOMURA ES UN DIRECTOR DE VIDEOJUEGOS POR PARTE DE SQUARE ENIX QUIEN HA TRABAJADO EN TÍTULOS COMO FINAL FANTASY VII, PARASITE EVE Y KINGDOM HEARTS, ENTRE OTROS.





UNA SERIE QUE NO CONOCE LOS LÍMITES

En televisión, **Final Fantasy** también tuvo una importante participación con la serie **Unlimited**, que contó con 25 episodios divididos en 7 volúmenes o fases. La animación presentaba gráficos tanto en dos dimensiones como en tres, enriqueciendo el entorno visual. Realmente no había una relación directa con alguna de las partes del juego, sino que era otra historia alterna que narraba las épicas aventuras de guerreros con características similares y referencias a la franquicia (un Cid no podía fallar). Por ejemplo, se hacía uso de las invocaciones (espectaculares) a través de una herramienta conocida como la "Demon Gun"; además, podíamos observar a los clásicos **Chocobos** o a los **Moogles**. **Final Fantasy Unlimited** tuvo secuelas en diferentes medios, como novelas gráficas, libros y demás elementos audiovisuales que incrementan la popularidad de esta entrega. Además de **Unlimited** y **Advent Children** (ver fotos de la izquierda), aparecieron otras historias en video que amplían los hechos ocurridos durante y después de **Final Fantasy VII**, así que si te consideras todo un fan de la serie, checa tu tienda de videos favorita y ruega por que encuentres cada uno de los capítulos.



Hace algunos meses se cumplieron los 20 años de la serie de **Final Fantasy** y debido a su gran popularidad, fue que decidimos presentarte esta reseña de su historia, la diversidad de juegos que nos han llevado de la realidad a la fantasía y, sobre todo, que nos han brindado momentos de emoción como pocos lo han logrado. Tal vez no todos los juegos –de la serie- tengan la misma importancia, pues algunos resultan más simples de lo que pudiéramos esperar, pero en general la balanza se inclina a un resultado positivo y esperamos que pronto se desarrollen más juegos para Nintendo. Square ya está trabajando en más historias, así como en revivir sus éxitos (**Chrono Trigger** en NDS), así que es cuestión de tiempo para que la fantasía vuelva a brillar en todo su esplendor. Esperamos tus comentarios sobre esta entrega especial dedicada a **Final Fantasy**; recuerda que tus comentarios son importantes y serán bien recibidos en nuestro correo electrónico **clubnin@clubnintendomx.com** ¡Hasta la próxima aventura!

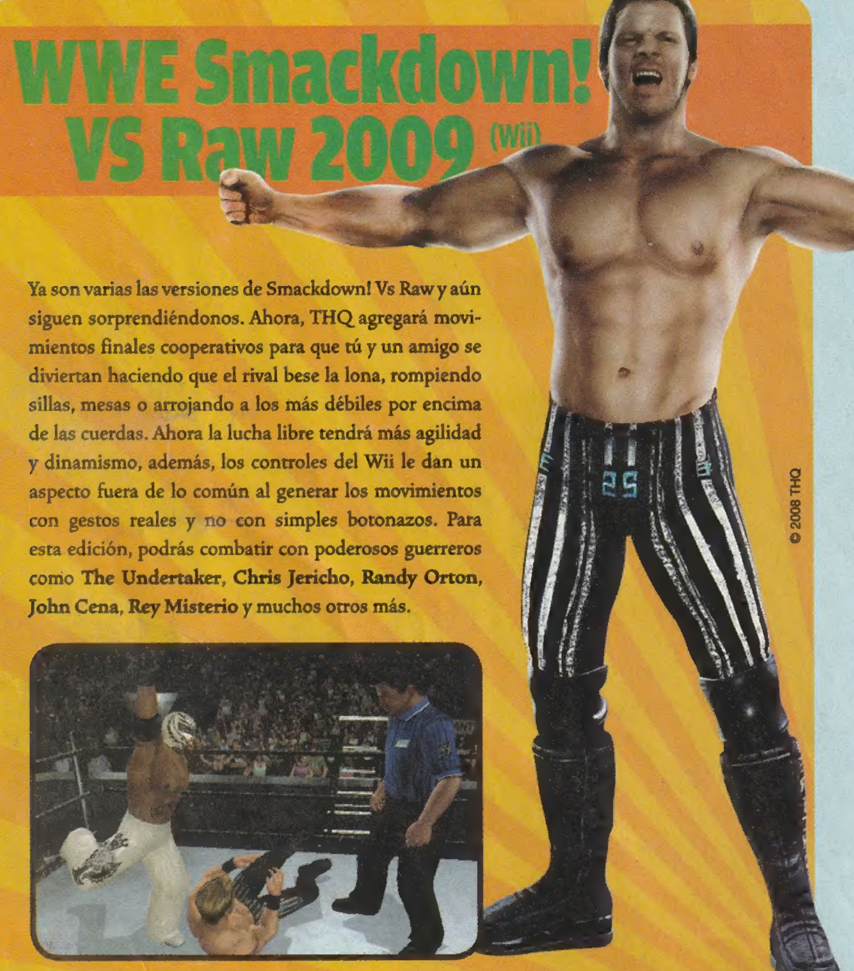
ÚLTIMA PÁGINA

SEGUIMOS HACIENDO LA LUCHA POR TRAERTE LO MEJOR

Por ahora llegamos al final de una edición más de Club Nintendo, en donde revisamos títulos tan interesantes como la nueva versión de Madden, en la que notamos una mejora agradable en el *gameplay*, así como en la definición de la imagen y We Ski, título que aprovecha las ventajas de la Wii Balance Board que primeramente vimos con WiiFit. Pero la siguiente revista será especial, pues te mostraremos lo mejor que se vio durante la Electronic Entertainment Expo 2008, la cual regresó al Centro de Convenciones de Los Ángeles, así como lo mejor de los juegos que ya podrás estrenar para tus consolas preferidas.

WWE Smackdown! VS Raw 2009 (Wii)

Ya son varias las versiones de Smackdown! Vs Raw y aún siguen sorprendiéndonos. Ahora, THQ agregará movimientos finales cooperativos para que tú y un amigo se diviertan haciendo que el rival bese la lona, rompiendo sillas, mesas o arrojando a los más débiles por encima de las cuerdas. Ahora la lucha libre tendrá más agilidad y dinamismo, además, los controles del Wii le dan un aspecto fuera de lo común al generar los movimientos con gestos reales y no con simples botonazos. Para esta edición, podrás combatir con poderosos guerreros como **The Undertaker**, **Chris Jericho**, **Randy Orton**, **John Cena**, **Rey Misterio** y muchos otros más.



Sonic Unleashed (Wii)

Luego de tantas versiones alternas del puercoespín azul, ya era justo que Sega nos mostrara una nueva versión al clásico estilo que tantos fans le han dado a **Sonic**. Así, el Wii será el medio por el cual vestirás nuevamente los tenis rojos y correrás por amplios escenarios consiguiendo toda clase de accesorios a toda velocidad. La historia describe cómo el **Doctor Eggman** ha dividido el mundo en múltiples fragmentos, siendo Sonic el héroe que deberá restaurarlos, no sin antes juntar las gemas Chaos. El juego correrá bajo un nuevo motor gráfico que promete darte la intensidad de transición de segunda a tercera dimensión con detalles espectaculares, dignos de los mejores títulos de esta generación.



FIFA 09 (Wii)

La primera entrega de **FIFA** para Wii tenía sus pros y sus contras; por un lado lucía un entorno gráfico respetable, así como gran calidad de voces y conexión Wi-Fi, pero la forma en cómo se manejaba (con el control remoto) no fue tan aceptada por muchos, pues dificultaba un tanto el estilo de juego al que ya estábamos acostumbrados. Pero ahora, con la edición 09, Electronic Arts modifica ese aspecto para volver el *gameplay* más amigable, así tendrás la oportunidad de controlar a tus jugadores casi, casi como lo has visto en **Pro Evolution Soccer 08** (Wii), pasando balones y colocando centros con mucho más detalle; asimismo, si te gustaron los mini-juegos de Ronaldinho, prepárate, porque los que verás en esta entrega no dejarán que sueltes el control por un largo rato.



Chrono Trigger (NDS)

En los años cumbre de Square, no sólo existía el Universo de **Final Fantasy**, sino que también se desarrollaron otros títulos del género RPG que sacudieron a la comunidad de videojugadores. En marzo de 1995 (Japón) nacía un título sorprendente (Chrono Trigger) que sería ilustrado por el talentoso Akira Toriyama, quien ha destacado por su trabajo en **Dragon Ball**, **Dragon Quest** y, por supuesto, **Dr. Slump**. **Chrono Trigger** es una aventura intensa en un mundo de ficción donde los jóvenes aventureros deberán viajar hacia diferentes épocas para evitar una catástrofe que terminaría con el mundo tal cual lo conocen; en su camino encontrarán aliados y enemigos tan extraños como poderosos y dependiendo de tus decisiones, será el curso que tome el desenlace de tu historia.



TU CEL A LA MEXICANA

Entra a nuestro portal WAP: Envía KUALKE al 927 y te sorprenderás $0.85 IVA inc. Aplica transporte GSM









SONIDOS REALES 33133

DESCRIPCIÓN	CLAVE
BabyTQ, me encantó tu romantic style!	fresa6
Aijooo...Aijooo...nos vamos a...	enanos
Hija, hija, ayúdame, se me está...	abuelo3
Contesta mi precioso...	golumm
Risas de ardillas...	ardilla
Noo mis botones de gomita nooo!!!	jengibre
Amigo ballena, contesta amiguito!!!	ballena
Anadale chiquita...contéstameee!	reggaeton
Eres tu una gallina grande y gorda?	gavilan
Esta fiesta está buenísima...lánzate	fresa5

ESPECIAL FIESTAS PATRIAS	CLAVE
FOX grita Viva México ...	GRITO
Campanadas del zócalo.	CAMPANAS
En el bar la vida está chida!	BAR
Norteños echando el grito.	CHUPAMOS
Vente a acá pal grito!	INDEPENDENCIA
Ya corté a mi novia...soy libre!	LIBERTAD
Coronelaaa olerí, olerí la la la!	CORONELA
Arranque de moto choper	CHOPER
Motor de auto Cobra V8	COBRA
Cambios de velocidad F1	F1

Envía un mensaje al 33133 con el texto CLIP58 (espacio) la CLAVE del sonido (espacio)y las 3 primeras letras de la marca de tu cel. Ejemplo para Nokia: CLIP58 FRESA6 NOK

$15 IVA inc.

JUEGOS PREMIUM 55155

$23 IVA inc. *Requieren 2 SMS

Envía un mensaje al 55155 con el texto JUEGO58 (espacio) y la REFERENCIA del juego que deseas. Ejemplo: JUEGO58 OLIMPIADAS

DEPORTES

OLIMPIADAS

AVENTURA

NINJA2

PUZZLE

BOOM3

ACCION

ALEXA2

ACCION

TERROR

ANIMACIONES 69169

$15 IVA inc.


NEON9


HADA1

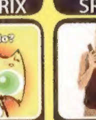
MATRIX

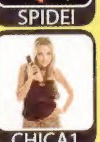
SPIDEI

VUELTA


ANZUELO


CALAVERA3


CAT2


CHICA1


KAWA1

Envía un SMS al 69169 con el texto ANIMA58 (espacio) la CLAVE de la ANIMACION (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CEL. Ej para Nokia: ANIMA58 VUELTA NOK

JUEGOS 33133

$15 IVA inc. *Requiere dos mensajes

Envía un mensaje al 33133 con el texto JUEGO58 (espacio) y la REFERENCIA del juego que deseas. Ej: JUEGO58 SELVA

PUZZLE

SELVA
Disfruta de esta nueva aventura en la Jungla. Pruébalo y no podrás parar...

ACCION

SLIVER
Ayuda al protagonista a librarse de la maldición que sufre: ser un hombre-lobo.

ENTRETENIMIENTO

EVIL
Diviértete jugando a este escalofriante pinball. Golpea la bola para conseguir puntos.

ACCION

SNIPER
Eres un policía de francotiradores que deberá neutralizar un despiadado grupo.

PUZZLE

CEREBRO
Mantén tu mente ágil y fresca. Controla tu evolución en las 4 categorías.

CARREÑAS
FORMULA

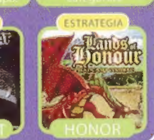
DEPORTES

TIRO

PUZZLE

BOOM

ARCADE
SCOMBAT

ESTRATEGIA

HONOR

RINGTONES 33133

$15 IVA inc.

CINE Y TV

DESCRIPCIÓN	CLAVE
Marcha Imperial\STARWARS	vader
Caballeros del zodiaco\TV	caballeros
Los simpsons\TV	simpsons
Pokemón\TV	pokemon
El exorcista\CINE	exorcista
Expedientes X\TV	xfiles
Harry Potter\CINE	harry
Mazinger Z\TV	mazinger
Misión imposible\CINE	mision
Southpark\TV	southpark
Heidi\TV	heidi
El chapulín colorado\TV	chapulin
Los picapiedra\TV	flinstones
Superman\CINE	superman
Looney Tunes\TV	looney
Laboratorio de Dexter\TV	dexter
La familia Adams\TV	adams
Hakuna Matata\CINE	leon
Shrek\CINE	shrek
Indiana Jones\CINE	indiana
Scooby Doo\TV	scooby
James Bond 007\CINE	bond
Johnny Bravo\TV	johnny
El pájaro loco\TV	pajaro

LO MAS BAJADO

DESCRIPCIÓN	CLAVE
Te quiero\NIGGA	tekiero
Ghost\B.S.O	ghost
Don´t stop the music\RIHANNA	dstop
Azúcar amargo\FEY	azucar
Todos me miran\GLORIA TREVI	memiran
Sobre mis pies\LA ARROLLADORA	sobre
Inalcanzable\RBD	inalca
All you need is love\THE BEATTLES	need
Alguien soy yo\ENRIQUE IGLESIAS	soyo
¿Qué hago yo?\HA-ASH	que
Bella\MIJARES	bellamijares
Desde que llegaste\REYLI	desdeque
Me enamora\JUANES	ena
Muévelo\CRUZ MITZY LOS SUPER R.	mueve
Pancita\COSTEL Y LAGRIMITA	pancita
Cuando un hombre ama...\B.S.O	ama
El avión de las 3\AK7	las3
Todo cambió\CAMILA	tcambio
Umbrella\RIHANNA	umbre
Cachibombo\EDUARDO ANTONIO	cachibombo
Me muero\LA QUINTA ESTACIÓN	muero
Procuro olvidarte\K-PAZ DE LA S.	procuro
Te quiero así\VALENTIN ELIZALDE	quieroa
Recostada en la cama\EL CHAPO	recostada

POLIFÓNICOS: Si tu celular es multimedia envía un mensaje al 33133 con el texto POLI58 (espacio) la REFERENCIA del tono que deseas (espacio) y escribe las tres primeras letras de la marca de tu CEL. Ej para Nokia: POLI58 VADER NOK

MONOFÓNICOS: Si tu celular es monofónico envía un mensaje al 33133 con el texto TONO58 (espacio) la REFERENCIA del tono que deseas (espacio) y escribe las tres primeras letras de la marca de tu CEL. Ej para Nokia: TONO58 VADER NOK

FOTOS A COLOR 33133

$15 IVA inc.


UFO35


MFAN


UFO19

NEON10

MANGA8


MANGA1


UFO07

UFO31

MEXICO04

MCHILE


UFO36

MLOVE

FURGO01

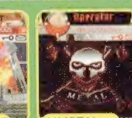

UFO37

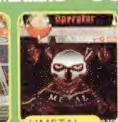
BRILLO32

Envía un mensaje al 33133 con el texto FOTO58 (espacio) la REFERENCIA de la imagen (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CELULAR. Ej para Nokia: FOTO58 MANGA8 NOK

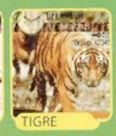
TEMAS 69169

$15 IVA inc. CAMBIA TODAS LAS PANTALLAS DE TU CELULAR.


DRAGONTE


HMETAL


PUNK


TIGRE


COCHE

Envía un SMS al 69169 con el texto TEMA58 y la CLAVE del Tema que deseas bajar. Ejemplo: TEMA58 COCHE *Requiere dos mensajes

$6 IVA inc.
Diviértete conociendo gente nueva... Envía CHAT58 al 77177 ... y pásala en grande.
Sólo usuarios TELCEL.

$6 IVA inc.
Haz amigos en todo México, sin límite!!! Envía AMIGOS58 al 77177 ... y núnca estarás solo.
Sólo usuarios TELCEL.

Solo usuarios Telcel. Ref. de marcas Motorola-MOT, Nokia-NOK, Panasonic-PAN, Sagem-SAG, Samsung-SAM, Sony Ericsson-SON, Pantech-PAN, Alcatel-ALC, BenQ-BEN, Siemens-SIE, LG-LG. Costo por mensaje al 7713 $30.00 IVA inc, al 77177 $6.00 IVA inc, al 33133 $15 IVA inc, al 55155 $23.00 IVA inc, al 69169 $15 IVA inc y al 7717 $46 IVA inc. Zonas fronterizas aplica el 10% de IVA. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no se hace responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. LaNetro no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no serán imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada usuarios realicen de los servicios. La información realizada por el usuario será utilizada de forma confidencial, no difundiéndola a terceros a la transacción y/o al grupo LaNetro Mobile México S.A. de C.V. Distribuidor de contenido autorizado por Telcel. Usted reconoce y acepta que llevar al cabo el cambio a otra operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, es causa de terminación anticipada de la suscripción al Contenido, sin responsabilidad para el Proveedor ni para Telcel. **Importante:** Para la descarga de contenido es necesario que tu celular sea compatible y cuente con WAP configurado.

zed